

# TETORI (MOINE)

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = SAG + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE DC

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci  
Per le bonus de **DEX DEX** à la **AC**; -2 **CA**
- 4** Fatigué Ne peut pas courir ou charger  
-2 Force et Dextérité
- 8** Malade -2 aux jets d'attaque, de dommages,  
de sauvegarde, de compétence et de caractéristique
- 12** Hébété Peut faire une action simple ou de mouvement,  
pas les deux
- 16** Aveuglé Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**  
-4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception  
ou 50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Assourdi -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une attaque  
-4 aux jets de perception en opposition  
loupe automatiquement les jets de perception basés sur le son
- 20** Paralysé Pas d'action ce tour-ci  
Per le bonus de **DEX DEX** à la **AC**; -2 **CA**

## DONS SUPPLEMENTAIRES

Niveau

- 1** ☐ Science de la lutte
- 2** ☐ Crushing Embrace
- 6** ☐ Greater Grapple
- 10** ☐ Twin Lock
- 14** ☐ Choke Hold
- 18** ☐ Backbreaker

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau Niveau de moine

$$7 \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

## FORM LOCK

Niveau

Niveau de moine

Caster Level

$$13 + SAG \geq 11 +$$

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ jours} = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

Niveau

### DD DU JET DE DC

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui

**20** ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Moine Niveau	Dommages de Frappe à Mains Nues	Armour Class Bonus	
<b>1</b>	<b>d6</b> d4 / d8	Graceful Grappler Combat à mains nues Stunning Fist	Use monk level in place of <b>BAB</b> when grappling Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round
<b>2</b>		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
<b>3</b>		Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Sérénité	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer <b>CMB</b> +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / 2d6	Résèrve de Ki (Magie) Counter-grapple Graceful Grappler	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Make attack of opportunity when grapple attempted No attack penalty, may attack of opportunity when grappling Keep <b>DEX</b> bonus when pinning or grappled
<b>5</b>		Break Free Pureté physique	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - <b>1 ki point</b> Immunité à toutes les maladies
<b>6</b>		Déplacement accéléré +6 m Counter-grapple	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Make attack of opportunity even through total concealment
<b>7</b>		Wholeness of Body	Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b>
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / 2d8	Graceful Grappler Counter-grapple	Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b> Make attack of opportunity even when flat-footed
<b>9</b>		Inescapable Grasp Déplacement accéléré +9 m	Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b> (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b>		Résèrve de Ki (Loyal) Counter-grapple	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
<b>11</b>		Corps de diamant	Immunité à tous les poisons
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
<b>13</b>		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b> Dimensional anchor when using inescapable grasp
<b>15</b>		Quivering Palm Déplacement accéléré +15 m Graceful Grappler	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
<b>16</b>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Résèrve de Ki (adamantine)	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
<b>17</b>		Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
<b>18</b>		Déplacement accéléré +18 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
<b>19</b>		Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - <b>3 ki points</b>
<b>20</b>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

### RESERVE DE KI CAPACITE

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

### Réserve de ki

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

## ACROBATICS

### SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

### TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 5 + Adversaire **DMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

	Distance	1,5 m	3 m	4,50 m	6,00 m	7,50 m	9,00 m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
<b>SAUT EN LONGUEUR</b>	<b>DD</b>	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distance	0,30 m	0,60 m	0,90 m	1,20 m	1,5 m	1,80 m	2,10 m	2,40 m	2,70 m	3 m	3,30 m
<b>SAUT EN HAUTEUR</b>	<b>DD</b>	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobatics +4 chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

### SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Réflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

### CHUTE

DD 15 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute