

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 VIGUEUR

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

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de **DEX** à la **CA**; -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** à la **CA**; -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 VIGUEUR

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau
Dommages de Frappe à Mains Nues
Pte / Grd

1

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Graceful Grappler
Combat à mains nues
Poing immobilisant

Use monk level in place of **BAB** when grappling
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round

2

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

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 **BBA** Pour calculer **BM**
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / d6

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 **DEX** bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**
Immunité à toutes les maladies

6

Déplacement accéléré **+6 m**
Counter-grapple

(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - **2 points de Ki**

8

d10

d8 / d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Soigner ses blessures - **2 points de Ki**
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Déplacement accéléré **+9 m**

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**
(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)

10

Résèrve de Ki (Loyal)
Counter-grapple

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyal
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

2d6

d10 / d6

Déplacement accéléré **+12 m**

(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Main tremblante
Déplacement accéléré **+15 m**
Graceful Grappler

Mort différée
(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2d8

d6 / d8

Résèrve de Ki (adamantine)

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Déplacement accéléré **+18 m**

(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2d10

d8 / d8

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATIE

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
SAUT EN LONGUEUR	DD	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
SAUT EN HAUTEUR	DD	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 3m de dégâts de chute