SOHEI Moine	MOINE				INE	
BONUS DE CLASSE D'ARMURE	Moin Nivea	ie Bonu au Dons	Dommages de Frappe à Mains Nue			
DMD BONUS = SAG + (SAG + 4)	1		Pte / Grd d6 d4 / d8	es Bonus de Classe d'Armure Déluge de coups Combat à mains nues Devoted Guardian	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des a Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative	ırmes
+ DMD (arrondi à l'inférieur)	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi	
Ce bonus ne s'applique que sans armure pas encombré et pas sans défense DONS SUPPLEMENTAIRES	3			Maneuvre Training Sérénité	Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour c +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement	alculer I
□ Pris au dépourvu □ Reflexes de Combat Niveau □ Parade de Projectile □ □ □ Esquive 1 □ Science de la lutte □ Style du Scorpion □ Lancer improvisé □ Poing de la Gorgone □ Science de la Bousculade	4			Réserve de ki (magique) Monastic Mount Ki Weapon	Considérer les attaques à mains nues comme des armes Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 ki point per enhancement	s magiqu
	- 5			Saut en Hauteur Pureté physique	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties po II +20 aux jets de saut - 1 point de Ki Immunité à toutes les maladies	r sauter
Niveau 6 □ Science du DésarmentenScience de la Feinte □ Science du Croc en Jambéebilité	6	-				
Niveau □ Critique Amélioré □ Fureur de la Méduse 10 □ Capture de projectiles□ Attaque en Mouvement	7			Integrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki	
☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check ☐ Mounted Archery Halve the penalty for ranged attacks ☐ Ride-by Attack Move before and after a charge attack	9			Évasion améliorée	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes	raté
☐ Spirited Charge Double damage☐ Trample Overrun enemies	10			Réserve de ki (loyale)	Considère les attaques à mains nues comme des armes	Loyales
☐ Unseat Knock opponents from their mounts MONASTIC MOUNT	11			Corps de diamant	Immunité à tous les poisons	
11101111011100111	12					
	13			Ame de diamant	Rés. à la magie	
	14					
	15			Main tremblante	Mort différée	
	16			Réserve de ki (adamantium)	Traiter attaques à mains nues comme des armes en aca	mantine
	4.5	,		ÉTERNELLE JEUNESSE	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artifie	iel

17

18

19

20

ENTRAÎNEMENT AUX ARMES Niveau Type d'arme 5 9 13 17 PERFECTION DE L'ÊTRE POINTS DE VIE Niveau SOIGNES Niveau de Moine 7 **CORPS DE DIAMANT** RÉSISTANCE À LA MANIVEau de Moine Niveau 13 = 10 + 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

DUREE

PAR JOUR

Barde

Niveau

· K	Réserve de ki	×
CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI Niveau de Moine = (÷	\	Réserve de ki
	ACROBATIE	

Langue du Soleil et de la Lune

Corps Vide

Perfection de l'être

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES
DD Acrobaties = Adversaire CMD

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

à la moitié de la vitesse +10 pour se déplacer à pleine vitesse

à la moitié de la vitesse

Parler à n'importe quelle créature vivante

Considéré comme un extérieur

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD +10 pour se déplacer à pleine vitesse

Distance 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m 7,50 m 9m 10,50 m12,00 m13,50 m15,00 m16,50 m SAUT EN LONGUEURD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

Distance 0,30 m0,60 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