	9	SENSEI		*			MOI	NE		
		(MOINE)	Niveau /	Moine	Bonus	Dommages de Frappe				
<b>,</b>	C	OUP ETOU	RDISSANT	Niveau	Dons	Mains Nue	S			
COUP E		DISSANWIhe Niveau	Niveaux Non-Moines			Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure Advice	Inspire Courage		
PAR JO	OK	= +	( ÷ 4 )	1		<b>d6</b> d4 / d8	Combat à mains nues Poing immobilisant	Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme de Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	s armes	
		COUP ETOU AUJOURD'H	URDISSANT	2			Insightful Strike	Use WIS in place of STR/DEX for monk weapons		
DD DU J DE VIG		-	Moine Niveau	3			Advice <b>2</b> Entraînement aux manoeuvres Sérénité	Inspire Competence Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pou +2jets de sauvegarde contre l'enchantement	r calculer :	
Niveau		= 10 + (	÷ 2 ) + SAG	4		<b>d8</b>	Réserve de ki (magique) Chute ralentie <b>6 m</b>	Considérer les attaques à mains nues comme des arn Chute ralentie	nes magiq	
<b>1</b> Et	tourdi atiqué	Pas d'action ce Perd le bonus d Ne peut pas co	de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>	5			Saut en Hauteur Pureté physique	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties p +20aux jets de saut - 1 point de Ki Immunité à toutes les maladies	our sauter	
	alade	-2 Force et Dex		6			Mystic Wisdom Chute ralentie 9 m	Grant bonus to an ally - 1 ki point	1	
<b>12</b> H	ébété	_	action simple ou de mouvement,	7			Integrité du Corps	Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b>	-	
<b>16</b> Av	veuglé	Perd le bonus d	de DEXà la CA; -2 CA ences FORet DEX, Perception	8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m		1	
01	и	50% risque de Test d'Acrobati	manquer son attaque les DD10 pour se déplacer à plus de	la moiti	ié de sa	vitesse	Advice 3	Inspire Greatness	1	
As	ssourdi	-4 initiative; 20 -4 aux jets de p	0% de chance de louper lors d'une a perception en opposition iquement les jets de perception bas	ttaque <b>10</b>			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie <b>15 m</b>	Considère les attaques à mains nues comme des arm	es Loyales	
<b>20</b> Pa	aralysé	Pas d'action ce	e tour-ci	11			Corps de diamant	Immunité à tous les poisons	]	
□ P			de DEXà la CA; -2 CA  MENTAIRE    Reflexes de Combat	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Pas chassé Mystic Wisdom <b>2</b> Chute ralentie <b>18 m</b>	Se faufile magiquement dans les espaces - <b>2 points c</b> Grant bonus to allies in 30ft - <b>1 ki point</b>	- le ki	
		-	□ □ □ Esquive	13			Ame de diamant	Rés. à la magie	1	
		de la lutte nprovisé	☐ Style du Scorpion	14			Chute ralentie 21 m		1	
PERFOR	D TATA NIC	ADVI	ICE •	15			Main tremblante	Mort différée	1	
PERFOR		Niveau	SAG	16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie <b>24 m</b>	Traiter attaques à mains nues comme des armes en a	- damantino	
IN Niveau	SPIRE	R LE COURAGI	 E	17			ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement arti Parler à n'importe quelle créature vivante	ficiel	
1 +			inst charm and compulsion attaque et aux dommages	18			Mystic Wisdom 3 Chute ralentie 27 m	Grant more abilities to allies - 2 ki points		
Niveau +	SPIKA	IION TALENT	UEUSE	19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points	e ki	
Niveau IN	SPIREI		UR MAX AFFECTES	20		2d10 2d8 / 4d8	Perfection de l'être Chute ralentie <b>Toute distances</b>	Considéré comme un extérieur		
9 2 Bonus hit dice + 2d10 (including CON)				MYSTIC WISDOM					ì	
PERFECTION DE L'ÊTRE					Niveau  6 Grant a single ally within 30ft: 1 ki poin					
POINTS DE VIE Niveau SOIGNES Niveau de moine				Niveau Grant all allies within 30ft:					_	
7		=						nent, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 ki point t, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 points d	_ e ki	
		CORPS DE I					within 30ft: Diamond Body, Dian Réserve	nond Soul, Improved Evasion 2 points d		
Niveau _	ÉSISTA	NCE À LA MA		CAPAC					-	
13		= 10	+	RÉSEF	KVE DI	E KI Nive	eau de moine	Réserve de ki		
<b>X</b>		PAUME VIB				_ = (	÷ 2 ) + SAG			
CA	ARQUO	IS JOURNiveau	de moine				ACROB			
Niveau		jours =			SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES  DD Acrobaties = Adversaire CMD  à la moitié de la vitesse  +10 pour se déplacer à pleine vitesse					
15 DD DU JET Moine DE VIGUEUR Niveau				TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI à la moitié de la vitesse  DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD						
$= 10 + ( \div 2) + SAG$ PERFECTION DE L'ÊTRE					EN L	ONGUEUI		25 30 35 40 45 50 55	m	
Considéré comme Planaire					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 <b>SAUT EN HAUTEUR</b> DD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44					
		à Charme Person non-planaires.	ne et autres effets qui		ATTR/		DD 20 Sauvegarde Reflexesi vous			
Réduction de Dommages 10/chaotique				CHUTE DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute						