ZEN ARCHER de Moine				MOI	NE *
1	Niveau	ı Bonu:	Dommages de Frappe		
BONUS DE CLASSE D'ARMURE	de Moin	e Dons	'à Mains Nue	S	
+ CA Niveau de Moine SAG + (÷ 4)	1	•	Pte / Grd d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure Déluge de coups Combat à mains nues Perfect Strike	Use a full attack action for more attacks - bow only Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armo Roll attack twice when using a monk weapon
+ DMD (arrondi à l'inférieur)	2			Way of the Bow	Weapon Focus with one type of bow
Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense PERFECT STRIKE	3			Déplacement accéléré +3 m Zen Archery Point Blank Master	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Use WIS instead of DEX for attacks with a bow Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
PERFECT STRIKE Niveau PER DAY de Moine Non-Moines + (÷ 4)	4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) Chute ralentie 6 m	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - 1 ki point Chute ralentie
PERFECT STRIKE (arrondi à l'inférieur)	5			Saut en Hauteur Ki Arrows	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sa +20 aux jets de saut - 1 point de Ki Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point
Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.	6	•		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m Way of the Bow 2	qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Weapon Specialisation with the same bow
WAY OF THE BOW	7			Integrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
Arme	8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
DONS SUPPLEMENTAIRES Reflexes de Combat Parade de Projectile	9			Reflexive Shot Déplacement accéléré +9 m	Make attacks of opportunity with a bow qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau s
Niveau	10			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loy
☐ Tir Rapide ☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis	. 11			Trick Shot	Ignore concealment - 1 ki point Ignore total concealment or cover - 2 ki point Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point
Niveau	12		2d6 d10 / 3d6	Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau
10 □ Tir en mouvement □ Capture de projectiles	13			Ame de diamant	Rés. à la magie
PERFECTION DE L'ÊTRE POINTS DE VIE	14			Chute ralentie 21 m	
Niveau SOIGNES Niveau de moine 7 ==	15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau s
CORPS DE DIAMANT	16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adama
Niveau RÉSISTANCE À LA MANNEau de moine 13 = 10 +	17			ÉTERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel Use ki attacks with arrows as if they were melee
PAUME VIBRATOIRE	18			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau s
CARQUOIS JOURNiveau de moine jours =	19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points « e ki
Niveau 15 DD DU JET DE VIGUEUR de Maine	20		2d10 2d8 / 4d8	Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur
$= 10 + (\div 2) + SAG$		Réserve de ki			
PERFECTION DE L'ÊTRE	CAPAC				
Considéré comme Planaire	RESEF	RVE D	E KI Niv	eau de moine	Réserve de ki
Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui 20 ciblent les non-planaires.			= (÷ 2) + SAG	
Réduction de Dommages 10/chaotique				ACROB	SATIE
	SE DI	EPLAC		DES CASES CONTROLEES Acrobaties = Adversaire CMD	à la moitié de la vitesse +10 pour se déplacer à pleine vitesse
	TRAV	/ERSF		E D'UN ENNEMI d'Acrobaties = 5 + Adversaire D	à la moitié de la vitesse +10 pour se déplacer à pleine vitesse
	SAUT	r en i	Distan L ONGUEU	nce 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 r	m 7,50 m 9m 10,50 m12,00 m13,50 m15,00 m16,50 m 25 30 35 40 45 50 55
	SAUT	r en i	Distan HAUTEUR		n 1,5 m 1,80 m 2,10 m 2,40 m 2,70 m 3 m 3,30 m 20 24 28 32 36 40 44

SE RATTRAPER

CHUTE

Compétence d'acrobaties: +4 haque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

Pour ignorer 3m de dégâts de chute

DD 20 Sauvegarde Reflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins

DD 15 Acrobaties