QINGGONG MONK Moine Niveau				MOI	NE 💌	
/	Moine Niveau	Bonus U	Jnarmed Strike			
BONUS DE CLASSE D'ARMURE	INIVeau		rte / Grd	Bonus de Classe d'Armure		
CA BONUS Moine	1		d6	Déluge de coups Combat à mains nues	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des	armes
+ CA Niveau		Ċ	d4 / d8	Poing immobilisant	Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	arrics
	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi	
+ DND (arrondi à l'inférieur) Ce bonus ne s'applique que sans armure,	3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour +2jets de sauvegarde contre l'enchantement	calculer I
pas encombré et pas sans défense COUP ETOURDISSANT	4		d8	Réserve de ki (magique)	Considérer les attaques à mains nues comme des arm	s magigu
COUP ETOURDISSANDIne Niveaux PAR JOUR Niveau Non-Moines	5	a	10 / 200	Pureté physique	Immunité à toutes les maladies	3 1
= + (÷ 4)				Déplacement accéléré +6 m	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts	
COUP ETOURDISSANT Tondi à l'inférieur	6		1	Chute ralentie 9 m		
AUJOURD'HUI	8		d10 l8 / 2d8	Chute ralentie 12 m		
DE VIGUEUR Niveau	9			Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexe qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	
= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des arme	Loyales
1 Etourdi Pas d'action ce tour-ci Perd le bonus de DEXà la CA; -2 CA A Fatiqué Ne peut pas courir ou charger	12		2d6 10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	S
4 Fatigué Ne peut pas courir ou charger -2 Force et Dextérité	14			Chute ralentie 21 m		
8 Malade -2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractérisi	ique 15			Déplacement accéléré +15 m	qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	S
12 Hébété Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux	16		2d8	Réserve de ki (adamantium)	Traiter attaques à mains nues comme des armes en ac	
16 Aveuglé Perd le bonus de DEXà la CA; -2 CA -4 aux compétences FORet DEX, Perception	18	2.0	d6 / 3d8	Chute ralentie 24 m Déplacement accéléré +18 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	S
ou 50% risque de manquer son attaque Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus	de la moiti	_	tesse 2d10	Chute ralentie 27 m		
-4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une -4 aux jets de perception en opposition	attaque	20	d8 / 4d8	Chute ralentie Toute distances		
loupe automatiquement les jets de perception be	as 🖫			KI POW	VERS	
Perd le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	Niveau 4					
DONS SUPPLEMENTAIRES	4					
☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat	Niveau					
☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ ☐ Esquive	Niveau 5					
☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive 1 ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion						
□ Pris au dépourvu □ Reflexes de Combat Niveau □ Parade de Projectile □ □ □ Esquive 1 □ Science de la lutte □ Style du Scorpion □ Lancer improvisé	5 Niveau					
□ 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 Niveau □ Science du Déscripto □ Science de la Fointe	5 Niveau					
□ 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	5 Niveau					
Pris au dépourvu	Niveau 7					
□ 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 Niveau □ Science du Désarmenten\$cience de la Feinte □ Science du Croc en JārīhÞæbilité Niveau □ Critique Amélioré □ Fureur de la Méduse 10 □ Capture de projectiles□ Attaque en Mouvement	Niveau 7 Niveau 11					
Pris au dépourvu	Niveau 7 Niveau					
Pris au dépourvu	Niveau 7 Niveau 11 Niveau 12					
Pris au dépourvu	Niveau 7 Niveau 11					
Pris au dépourvu	Niveau 7 Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13					
Pris au dépourvu	Niveau 7 Niveau 11 Niveau 12					
Pris au dépourvu Reflexes de Combat	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13 Niveau					
Pris au dépourvu	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13					
Pris au dépourvu	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13 Niveau 15					
Pris au dépourvu Reflexes de Combat Niveau Parade de Projectile Esquive Science de la lutte Style du Scorpion Lancer improvisé Poing de la Gorgone Science de la Bousculade Science du Désarment@n\$cience de la Feinte Science du Croc en Jaīnb\(\) bobilit\(\) Niveau Critique Am\(\) capture de projectiles Attaque en Mouvement Réserve de ki CAPACIT\(\) DE LA RÉSERVE DE KI Niveau de Moine E	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13 Niveau 15					
Pris au dépourvu Reflexes de Combat Niveau Parade de Projectile Esquive Science de la lutte Style du Scorpion Lancer improvisé Poing de la Gorgone Science de la Bousculade Science du Désarment@n\$cience de la Feinte Science du Croc en Jaīnb\(\) bobilit\(\) Niveau Critique Am\(\) capture de projectiles Attaque en Mouvement Réserve de ki CAPACIT\(\) DE LA RÉSERVE DE KI Niveau de Moine E	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13 Niveau 15 Niveau 17 Niveau 17					
Pris au dépourvu	Niveau 11 Niveau 12 Niveau 13 Niveau 15 Niveau 17					