OINGG	ONG MONK Moine	*			MOINE *		h
	1	Moine Niveau		Unarmed Strike			
	JS DE CLASSE D'ARMURE	Niveau	DOIIS	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure		
+ CA	Moine Niveau	1	-	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	armes
DMD BONUS	\Rightarrow = SAG + (\div 4)	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi	
+ DMD	(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	
	pas encombré et pas sans défense OUP ETOURDISSANT	4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique)	Considérer les attaques à mains nues comme des arm	s magiq
COUP ETOURD PAR JOUR	Niveau Non-Moines	5			Pureté physique	Immunité à toutes les maladies	
	= + (÷ 4)	6	-		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts	
	AUJOURD'HUI	8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m		
DD DU JET DE VIGUEUR	Moine 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	
Niveau	= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des arme	s Loyales
1 Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Perd le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	ıs
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 caractéristi	<u> </u>	_		Déplacement accéléré +15 m	qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	c
12 Hébété	Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux	16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en ac	
16 Aveuglé	Perd le bonus de DEX à la CA ; -2 CA -4 aux compétences FOR et DEX , Perception 50% risque de manquer son attaque	18			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sau	S
ou Assourdi	Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus d -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une	e la moitie arta ? le	é de sa	vitesse 2d10 2d8 / 4d8	Chute ralentie Toute distances		
	-4 aux jets de perception en opposition loupe automatiquement les jets de perception ba			7 1	KI POV	WEDS	ľ
20 Paralysé	Pas d'action ce tour-ci				MITOV	VLING	i .
D01	Perd le bonus de DEXà la CA; -2 CA	Niveau 4					-
	NS SUPPLEMENTAIRES						-
Niveau □ Parado 1 □ Science	u dépourvu	Niveau 5					-
	<u>'</u>	Niveau					_
Niveau ☐ Science	de la Gorgone	7					-
Niveau □ Critiqu	ue Amélioré	Niveau 11					-
10 🗆 Captur	re de projectiles Attaque en Mouvement	Niveau					-
CAPACITÉ DE I RÉSERVE DE K		12					-
	$= \left(\begin{array}{c} \div 2 \\ \end{array} \right) + \mathbf{SAG}$	Niveau 13					-
Réserve de ki							-
	KI POWERS	Niveau 15					-
KI POWER SAVE DC	Moine Niveau = 10 + (÷ 2) + SAG	Niveau 17					-
		Niveau 17					-
		Niveau 19					-
		Niveau					