BONUS DE CLASSE D'ARMURE A BONUS CA BONUS BONUS	MOINE						ZEN ARCHER Moine					
Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense	genoux et coudes comme des arme	Use a full attack action for more a Traiter les mains, pieds, genoux et Roll attack twice when using a mo	Bonus de Classe d'Armure Déluge de coups Combat à mains nues	de Frappe à Mains Nues Pte / Grd d6	Dons	Niveau	BONUS DE CLASSE D'ARMURE A BONUS Moine Niveau					
Ce bonus ne s'applique que sans armure pas encombré et pas sans défense perfect STRIKE PERFECT STRIKE Noireau Non-Moines PERFECT STRIKE Moine Niveaux Non-Moines PERFECT STRIKE Moine Mon-Moines PERFECT STRIKE Moine Mon-Moines PERFECT STRIKE Moine Mon-Moines PERFECT STRIKE (arrondi à l'inférieur) Saut en Hauteur Ajouter votre attack de 50 pour provoke attack of oppour trouvel de 1 tack	ype of bow	Weapon Focus with one type of bo	Way of the Bow			2						
A d8 d6 / 2d6 Chute ralentie 6 m Chute ralentie 6 m Chute ralentie 6 m Chute ralentie 7 Chute ralentie 6 m Chute ralentie 9 m Chute ralentie 12 m Chute ralentie 12 m Chute ralentie 12 m Chute ralentie 13 m Chute ralentie 15 m Chute ralentie 16 m Chute ralentie 17 m Chute ralentie 18 m Chute ralentie 19 m Chute ralentie 19 m Chute ralentie 19 m Chute ralentie 10 m Chute ralentie 20 m	K for attacks with a bow	qui donne +4aux tests d'Acrobatie Use WIS instead of DEX for atta Don't provoke attack of opportunit	Zen Archery			3	Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense					
PERFECT STRIKE (arrond a limericar) 10		Treat unarmed attacks as magic w Increase range of attack by 50ft - Chute ralentie	, , ,			4	R DAY Niveau Non-Moines					
trestsaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the cresult. If one attack is within critical threat range, other is the confirmation roll. WAY OF THE BOW Parting Shot Pinpoint Targeting Parting Shot Pinpoint Targeting Parting Shot Capture de projectiles Parting Shot Pinpoint Targeting Parting Shot Pinpoint Targeting Pinpoint Targeting Pinpoint De L'ÉTRE POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine Pinpoint Soignes Parting Shot Parting Shot	oint de Ki	Ajouter votre niveau de Moine aux +20aux jets de saut - 1 point de K Use unarmed strike damage dice f				5	TODAY					
B d10 d8/2d8 Chute ralentie 12 m DONS SUPPLEMENTAIRES		qui donne +8 aux tests d'Acrobatie Weapon Specialisation with the sa	Chute ralentie 9 m			6	rterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the er result. If one attack is within critical threat range,					
DONS SUPPLEMENTAIRES Reflexes de Combat Parade de Projectile Point-Blank Shot Tir Lointain Point-Blank Shot Tir Précis Tir Rapide Tir Rapide Tir Rapide Tir Rapide Tir en mouvement Point-Blank Shot Parting Shot Parting Shot Parting Shot Critique Amélioré Pinpoint Targeting Tir en mouvement Capture de projectiles Perfection DE L'ÊTRE Soignes Niveau de Moine Eau Office Point-Blank Shot Considere les attaques à main protection Perfection DE L'ÊTRE Points DE VIE Soignes Niveau de Moine Soignes Soignes Niveau de Moine Tir en mouvement Capture de projectiles Tir en mouvement Tir en mouvement Capture de projectiles Tir en mouvement Tir	P points de Ki	Soigner ses blessures - 2 points d	Integrité du Corps			7						
Déplacement accéléré +9 m qui donne +12aux tests d'Acr			Chute ralentie 12 m			8						
10 Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m Point-Blank Shot Tir Précis Tir Rapide Trick Shot Ignore concealment or considère les attaques à main Point-Blank Shot Science du Tir Précis Feu nourri Mobilité Parting Shot Tir en mouvement Capture de projectiles PERFECTION DE L'ÊTRE POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANIVeau de Moine 10 Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Chute ralentie 24 m CORPS DE DIAMANT Traiter attaques à main POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine 15 Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Chute ralentie 24 m CORPS DE DIAMANT Traiter attaques à mains nues de Moine 16 2d8 Réserve de ki (adamantium) Traiter attaques à mains nues de Moine 17 ÉTERNELLE JEUNESSE Pas de pénalités dues à l'âge Use ki attacks with arrows as		Make attacks of opportunity with a qui donne +12 aux tests d'Acrobati				9						
Focused Shot Science du Tir Précis Feu nourri Mobilité Parting Shot Critique Amélioré Pinpoint Targeting Tir en mouvement Capture de projectiles Page Points De Vie Solignes Niveau de Moine Pinpoint Targeting Tir en mouvement Capture de projectiles Page Points De Vie Solignes Niveau de Moine Pinpoint Targeting Tir en mouvement Capture de projectiles Page Points De Vie Solignes Niveau de Moine Pinpoint Targeting Tir en mouvement Capture de projectiles Page Chatsé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 21 m Corps De Diamant Page Points	mains nues comme des armes Lo	Considère les attaques à mains nu				10	au 🗆 🗆 Esquive 💢 Tir Lointain					
Peu nourri	or cover - 2 ki point	Ignore concealment - 1 ki point Ignore total concealment or cover Ignore total cover, fire around corn	Trick Shot			11	☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis					
PERFECTION DE L'ÊTRE POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANiveau de Moine 15 Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Chute ralentie 21 m 16 2d8 Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m 17 ÉTERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow Use ki attacks with arrows as PAUME VIBRATOIRE CARQUOIS JOURNiveau de Moine jours = 19 Corps Vide Prend une forme éthérée pending de moine 19 Prend une forme éthérée pending de moine 19 Prend une forme éthérée pending de moine		Se faufile magiquement dans les e qui donne +16 aux tests d'Acrobati	Déplacement accéléré +12 m			12	□ Parting Shot					
POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANiveau de Moine 10 PAUME VIBRATOIRE CARQUOIS JOURNiveau de Moine jours 14 Chute ralentie 21 m Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Qui donne +20aux tests d'Acr 16 2d8 2d6 / 3d8 Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m 17 ETERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow Use ki attacks with arrows as Chute ralentie 27 m 18 Corps Vide Prend une forme éthérée pen		Rés. à la magie	Ame de diamant			13						
Traiter attaques à mains nues CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANiveau de Moine = 10 + PAUME VIBRATOIRE CARQUOIS JOURNiveau de Moine jours = 15 Main dembalate Déplacement accéléré +15 m Qui donne +20aux tests d'Acr 16 2d8 2d6 / 3d8 Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m 17 ETERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow Use ki attacks with arrows as Chute ralentie 27 m 18 Corps Vide Prend une forme éthérée pending de Moine 19 Corps Vide Prend une forme éthérée pending de Moine			Chute ralentie 21 m			14	POINTS DE VIE					
CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANIVeau de Moine 17 ETERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow Use ki attacks with arrows as Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m 19 Corps Vide Prend une forme éthérée pending suit de Moine 19 Prend une forme éthérée pending suit de Moine 19 Prend une forme éthérée pending suit de Moine	l'Acrobaties relatifs à des sau s	Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobati				15						
PAUME VIBRATOIRE CARQUOIS JOURNiveau de Moine jours = 10 + 17 ETERNELLE JEUNESSE Ki Focus Bow Use ki attacks with arrows as Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m qui donne +24aux tests d'Acr Chute ralentie 27 m	nues comme des armes en adama	Traiter attaques à mains nues com	'			16						
CARQUOIS JOURNiveau de Moine jours = 18 Chute ralentie 27 m Corps Vide Prend une forme éthérée pend		Pas de pénalités dues à l'âge ou le Use ki attacks with arrows as if the				17	au					
jours = 19 Corps Vide Prend une forme éthérée pend	l'Acrobaties relatifs à des sau s	qui donne +24 aux tests d'Acrobati				18						
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	pendant 1 minute - 3 points e k	Prend une forme éthérée pendant	Corps Vide			19						
DD DU JET Moine 2d8 / 4d8 Chute ralentie Toute distances DE VIGUEUR Niveau 20 2d10 Perfection de l'être Considéré comme un extérieu 2d8 / 4d8 Chute ralentie Toute distances	érieur	Considéré comme un extérieur	Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances			20	au DD DU JET Moine					

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

CA	PA	CI	ΤĖ	DE	LA

RÉSERVE DE KI Niveau de Moine

Niveau de Moine $= \begin{pmatrix} \vdots & \mathbf{2} \end{pmatrix} + \mathbf{SAG}$

Réserve de ki

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES à la moitié de la vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD Acrobaties = Adversaire **CMD**

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

à la moitié de la vitesse

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 **SAUT EN HAUTEUR**DD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Compétence d'acrobatiœs.⊪4haque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER DD 20 Sauvegarde Reflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins
CHUTE DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute