OINGG	ONG MONK Moine Niveau	•			MOINE		
	1			Unarmed			
BONU	JS DE CLASSE D'ARMURE	Niveau	Dons	Strike Pte / Grd	Armour Class Bonus		
CA BONUS	Moine	1		d6	Déluge de coups	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques	
+ CA	Niveau			d4/d8	Combat à mains nues Stunning Fist	Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	armes
DMD BONUS	$=$ 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour +2jets de sauvegarde contre l'enchantement	calculer I
	pas encombré et pas sans défense OUP ETOURDISSANT	4		d8 d6/2d6	Résèrve de Ki (Magie)	Considérer les attaques à mains nues comme des arm	s magiqu
COUP ETOURD PAR JOUR	DISSANOThe Niveaux Niveau Non-Moines	5		40 / 240	Pureté physique	Immunité à toutes les maladies	
	= + (÷ 4)	6			Déplacement accéléré +6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
	COUP ETOURDISSAN Trondi à l'inférieur) AUJOURD'HUI	8		d10	Chute ralentie 9 m Chute ralentie 12 m		
DD DU JET DE VIGUEUR	Moine Niveau			d8 / 2d8	Evasion Améliorée	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexe	s raté
	= 10 + (÷ 2) + SAG	9	_		Déplacement accéléré +9 m Résèrve de Ki (Loyal)	(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) Considère les attaques à mains nues comme des arme	Loyales
Niveau 1 Etourdi	Pas d'action ce tour-ci	10			Chute ralentie 15 m		, , , , , ,
4 Fatigué	Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA Ne peut pas courir ou charger	12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
2	-2 Force et Dextérité	14			Chute ralentie 21 m		
8 Malade	-2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractérist	ique 15			Déplacement accéléré +15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
12 Hébété	Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux	16		2d8 2d6/3d8	Résèrve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en ac	amantine
16 Aveuglé ou	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	10			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Assourdi	-4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une -4 aux jets de perception en opposition			2d10 2d8/4d8	Chute ralentie Toute distances		
loupe automatiquement les jets de perception ba		as 🔪	KI POWERS				
20 Paralysé	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	Niveau					
DO	NS SUPPLEMENTAIRES	4					
	u dépourvu						
	e de Projectile 🗆 🗆 🗆 Esquive	Niveau					
	ce de la lutte	5					
	r improvisé						
	<u> </u>	Niveau					
Miyeau	de la Gorgone □ Science de la Bousculade ce du Désarmentan\$cience de la Feinte	7					
0	ce du Croc en Jambasbilité						
		Niveau					
Niveau □ Critiqu		11					
10 🗆 Captui	re de projectiles Attaque en Mouvement						
×	Réserve de ki	Niveau 12					
RESERVE DE K		12					
CAPACITE	Niveau de moine						
	= (÷ 2) + SAG	Niveau 13					
Réserve de ki							
]	Niveau					
	THE DOLLING	15					
	KI POWERS						
KI POWER SAVE DC	Moine Niveau	Niveau					
	(17					
	= 10 + (÷ 2) + SAG						
~		Niveau					
		17					
		Niveau 19					