ZEN ARCHER Moine		MOINE			
BONUS DE CLASSE D'ARMURE  CA BONUS  Moine Niveau	Moine Niveau <b>1</b>	Bonus Dons	Dommages de Frappe Mains Nue Pte / Grd  d6  d4 / d8		Use a full attack action for more attacks - bow only Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Roll attack twice when using a monk weapon
DMD BONUS = SAG + ( ÷ 4 )  (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 <b>+3 m</b> Zen Archery Point Blank Master	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Use WIS instead of DEX for attacks with a bow Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
PERFECT STRIKE Moine Niveaux Non-Moines  = + ( ÷ 4)	4		<b>d8</b> d6/2d6	Résèrve de Ki (Magie) Chute ralentie <b>6 m</b>	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - <b>1 ki point</b> Chute ralentie
PERFECT STRIKE (arrondi à l'inférieur) TODAY	5			High Jump Ki Arrows	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20aux jets de saut - <b>1 point de Ki</b> Use unarmed strike damage dice for 1 rd - <b>1 ki point</b>
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 <b>+6 m</b> Chute ralentie <b>9 m</b> Way of the Bow <b>2</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  Weapon Specialisation with the same bow
WAY OF THE BOW	7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
Weapon	8		d10 d8/2d8	Chute ralentie 12 m	
DONS SUPPLEMENTAIRES  □ Reflexes de Combat □ Parade de Projectile	9			Reflexive Shot Déplacement accéléré <b>+9 m</b>	Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
Niveau	10	-		Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie <b>15 m</b>	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
☐ Tir Rapide ☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis	11			Trick Shot	Ignore concealment - <b>1 ki point</b> Ignore total concealment or cover - <b>2 ki point</b> Ignore total cover, fire around corners - <b>3 ki point</b>
6 Peru nourri	12		2d6 d10/3d6	Pas chassé Déplacement accéléré <b>+12 m</b> Chute ralentie <b>18 m</b>	Se faufile magiquement dans les espaces - <b>2 points de ki</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b> □ Tir en mouvement □ Capture de projectiles	13			Diamond Soul	Spell resistance
PERFECTION DE L'ÊTRE POINTS DE VIE	14			Chute ralentie 21 m	
Niveau de moine 7 = =	15			Quivering Palm Déplacement accéléré <b>+15 m</b>	Mort différée (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
CORPS DE DIAMANT	16		2d8 2d6/3d8	Résèrve de Ki (adamantine) Chute ralentie <b>24 m</b>	Traiter attaques à mains nues comme des armes en acamantine
Niveau  RÉSISTANCE À LA MANIVEau 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  CARQUOIS JOUINÎveau de moine	18			Déplacement accéléré <b>+18 m</b> Chute ralentie <b>27 m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
jours =	19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - <b>3 points (e ki</b>
Niveau  DD DU JET  Moine	20		2d10	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

Considéré comme Planaire

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui

PERFECTION DE L'ÊTRE

20 ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

## **RESERVE DE KI**

CAPACITE Niveau de moine

## Réserve de ki

## **ACROBATICS**

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobaties = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI 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 9,00 m 10,50 m12,00 m13,50 m15,00 m16,50 m SAUT EN LONGUEURD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

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 m3,30 m **SAUT EN HAUTEUR**DD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

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

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

DD 15 Acrobaties pour ignorer 10pds de dommages de chute **CHUTE**