MONK OF THE Moine				*	MOINE					
	EM	PTY HAND	Niveau /	Moine	Bonus .	ommages de Frappe				
		JS DE CLASSE D'		Niveau	a I	Mains Nue	S			
CA B	ONUS	OU DE GEAGGE D	Moine	1		Pte / Grd  d6	Armour Class Bonus Déluge de coups Combat à mains nues	Utiliser une attaque à outrance pour plu Traiter les mains, pieds, genoux et couc		
+	CA	7	Niveau			d4/d8	Stunning Fist	Etourdi (ou autres effets) la cible pour u		
	BONUS	S = SAG + (a	rrondi à l'inférieur)	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réfle	exes réussi	
+ DMD (arrondi a l'inferieur)  COUP ETOURDISSANT				3			Déplacement accéléré <b>+3 m</b> Entraînement aux manoeuvres Versatile Improvisation	(which grants +4 to Acrobatics checks Utiliser votre Niveau de Moine à la Plac Use weapon of the wrong type	, , , , , ,	
COUP ETOURDISSANGThe Niveaux PAR JOUR Niveau Non-Moines						d8	Résèrve de Ki (Magie)	Treat unarmed attacks as magic weapo	ns	
= +( ÷4)				4	•	d8 d6/2d6	Chute ralentie 6 m	Increase range of a thrown object <b>20ft</b> Chute ralentie	- 1 ki point	
COUP ETOURDISSAN arondi à l'inférieur				5			High Jump	Ajouter votre niveau de Moine aux jets +20aux jets de saut - 1 point de Ki	d'Acrobaties pour sauter	
	U JET	AUJOURD'HUI  Moine		Ĺ			Ki Weapons	Enhance improvised weapons		
DE D	C	Niveau	÷ 2 ) + SAG	6			Déplacement accéléré <b>+6 m</b> Chute ralentie <b>9 m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks	for jumping)	
Niveau		10 (	· Z / BAG	7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki		
1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de <b>DEX</b> :	DEXà la AC; -2 CA	8		<b>d10</b> d8/2d8	Chute ralentie 12 m			
4 8	Fatigué Malade	Ne peut pas courir ou c -2 Force et Dextérité -2 aux jets d'attaque, c		9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré <b>+9 m</b>	Ne prend que la moitié des dégâts sur u (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks		
12	Hébété	de sauvegarde, de con Peut faire une action s	de dommages, npétence et de caractéristic imple ou de mouvement,	ue <b>10</b>			Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie <b>15 m</b>	Considère les attaques à mains nues co	omme des armes Loyales	
16	Aveuglé <b>ou</b>	pas les deux Lose <b>DEX</b> bonus to <b>A</b> -4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> s 50% miss chance when	skills, opposed Perception	12	Ċ	<b>2d6</b> 110 / 3d6	Pas chassé Déplacement accéléré <b>+12 m</b> Chute ralentie <b>18 m</b>	Se faufile magiquement dans les espac (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks		
	Assourdi		ove more than half speed nance de louper lors d'une a	13			Diamond Soul	Spell resistance		
	Associal	A contract in a constant			son		Chute ralentie 21 m			
20	Paralysé	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de <b>DEX</b> I		15			Quivering Palm Déplacement accéléré <b>+15 m</b>	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks	s for jumping)	
` .		NS SUPPLEMEN' u dépourvu □ R	TAIRES eflexes de Combat	16	2	<b>2d8</b> 2d6/3d8	Résèrve de Ki (adamantine) Chute ralentie <b>24 m</b>	Traiter attaques à mains nues comme d	les armes en acamantine	
Niveau □ Parade de Projectile □ □ □ □ Esquive  1 □ Science de la lutte □ Style du Scorpion □ Lancer improvisé □ Style du Scorpion			17			ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artifi Parler à n'importe quelle créature vivante			
	□ Poing	de la Gorgone 🗆 S	tyle du Scorpion cience de la Bousculade cience du Désarmement				Déplacement accéléré <b>+18 m</b> Chute ralentie <b>27 m</b>	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks	for jumping)	
	6 □ Science de la Feinte □ Improved Steal			19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 mir	iute - <b>3 points (e ki</b>	
☐ Science du Croc en Jantibelsnproved Weapon ☐ Mobilité Mastery				20	2	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie <b>Toute distances</b>	Considéré comme un extérieur		
			ureur de la Méduse ttaque en Mouvement		Réserve de ki					
PERFECTION DE L'ÊTRE					RESERVE DE KI CAPACITE Niveau de moine Réserve de					
	POINTS	DE VIE		CAPAC	,IIE		eau de moine	Re:	serve de ki 	
Niveau <b>7</b>	SOIGNES		2			] = (	÷ 2 ) + SAG			
		=		KI WEAPONS						
CORPS DE DIAMANT  RÉSISTANCE À LA MANIVE au de moine				Niveau As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon  5 Damage bonus lasts for one round - 1 ki point						
13 = 10 +				Niveau Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.						
PAUME VIBRATOIRE  CARQUOIS JOURNiveau de moine				SE DE	SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES  DD Acrobaties = Adversaire CMD  à la moitié de la vitesse  +10 pour se déplacer à pleine vitesse					
jours = Moine			TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI  DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD  a la moitié de la vitesse  +10 pour se déplacer à pleine vitesse  +10 pour se déplacer à pleine vitesse							
15 DE DC   Moine   Niveau   = 10 + ( ÷2) +				Distance 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m 7,50 m 9,00 m 10,50 ml 2,00 ml 3,50 ml 5,00 ml 6,50 m  SAUT EN LONGUEURD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55						
PERFECTION DE L'ÊTRE						ce 0,30 m0,60 m 0,90 m 1,20 n	n 1,5 m 1,80 m 2,10 m 2,40 m 2,70 m			
Considéré comme Planaire Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui					Compétence d'acrobaties: #4 haque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds					
20 ciblent les non-planaires.				TTRAI		DD 20 Sauvegarde Reflexesi vous				
	Dáduation	de Dommages 10/chanti	allo	CHUT	TE .	Г	OD 15 Acrobaties nour id	nnorer 10nds de dommages de chute		