| BONUS DE CLASSE D'ARMURE CA BONUS + CA OMD BONUS = SAG + (÷ 4) (arrondi à l'inférieur) | Moine Niveau | Bonus Dons | Dommages de Frappe à Mains Nue | | NE , |
|---|-----------------|---------------|--------------------------------------|--|--|
| + CA Moine Niveau SAG + (÷ 4) | | 20110 | a Maine Niio | | |
| (- 12.16.00) | | • | Pte / Grd d6 d4/d8 | s Armour Class Bonus Déluge de coups Combat à mains nues Perfect Strike | Use a full attack action for more attacks - bow only Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des arm Roll attack twice when using a monk weapon |
| | 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 +3 m 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 Niveau Non-Moines + (; 4) | 4 | | d8 d6/2d6 | Résèrve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m | Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - 1 ki point Chute ralentie |
| PERFECT STRIKE (arrondi à l'inférieur) TODAY | 5 | | | High Jump Ki Arrows | Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sa +20aux jets de saut - 1 point de Ki Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point |
| Announce before making an attack using a kama, nunchaku, juarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the nigher result. If one attack is within critical threat range, he other is the confirmation roll. | 6 | - | | Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m Way of the Bow 2 | (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 |
| Veapon | 8 | | d10 d8/2d8 | Chute ralentie 12 m | |
| DONS SUPPLEMENTAIRES | 9 | | | Reflexive Shot Déplacement accéléré +9 m | Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) |
| ☐ Reflexes de Combat ☐ Parade de Projectile iveau ☐ ☐ Esquive ☐ Tir Lointain 1 ☐ Point-Blank Shot ☐ Tir Précis | 10 | | | Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie 15 m | Considère les attaques à mains nues comme des armes Lo |
| ☐ Tir Rapide ☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis | 11 | | | Trick Shot | Ignore concealment - 1 ki point Ignore total concealment or cover - 2 ki point Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point |
| 6 Feu nourri Mobilité Parting Shot Pinpoint Targeting | 12 | | 2d6 d10/3d6 | Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m | Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 ☐ 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 +15 m | Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) |
| CORPS DE DIAMANT | 16 | | 2d8 2d6/3d8 | Résèrve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m | Traiter attaques à mains nues comme des armes en adama |
| iveau 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 | 18 | | | Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) |
| CARQUOIS JOURNiveau de moine | 19 | | | Empty Body | Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points e ki |
| iveau DD DU JET DE VIGUEUR Moine Niveau | 20 | | 2d10 2d8/4d8 | Perfect Self Chute ralentie Toute distances | Considéré comme un extérieur |

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

RESERVE DE KI

CAPACITE Niveau de moine ÷ 2) + SAG Réserve de ki

ACROBATICS

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

DD Acrobaties = Adversaire **CMD**

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

à la moitié de la vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI 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 m 3,30 m

SAUT EN HAUTEURDD 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