MONK OF THE Moine		*	MOINE				
EMP	PTY HAND Niveau	Moine	Bonus	Dommages de Frappe			
	S DE CLASSE D'ARMURE	Niveau	Dons	de Frappe Mains Nue	S		
CA BONUS	S DE CLASSE D'ARMORE (Pte / Grd	Armour Class Bonus Déluge de coups	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques	
+ CA	Moine Niveau	1		d6 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 + (÷ 4)	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi	
+ DMD (arrondi à l'inférieur) COUP ETOURDISSANT		3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Versatile Improvisation	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour Use weapon of the wrong type	calculer 1
COUP ETOURDI					Résèrve de Ki (Magie)	Treat unarmed attacks as magic weapons	
PAR JOUR	(+ + /	4		d8 d6/2d6	Chute ralentie 6 m	Increase range of a thrown object 20ft - 1 ki point Chute ralentie	
	COUP ETOURDISSANT (Inférieur) AUJOURD'HUI	5			High Jump Ki Weapons	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties po +20aux jets de saut - 1 point de Ki Enhance improvised weapons	ır sauter
DD DU JET DE VIGUEUR	Moine Niveau	6			Déplacement accéléré +6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
	: 10 + (: 2) + SAG	7			Chute ralentie 9 m Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki	-
Niveau 1 Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	8		d10	Chute ralentie 12 m	original death account of a point of the Ki	
4 Fatigué	Ne peut pas courir ou charger	<u> </u>		d8 / 2d8		No proped que la maitié des dégâtes que un int de véfleur	
8 Malade	-2 Force et Dextérité -2 aux jets d'attaque, de dommages,	9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexe (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
12 Hébété	 -2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristi Peut faire une action simple ou de mouvement, 	10			Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des arme	s Loyales
16 Aveuglé	pas les deux Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking	12		2d6 d10 / 3d6	Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points d (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	ki
	DC 10 Acrobatics to move more than half speed	13			Diamond Soul	Spell resistance	
Assourdi	 -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une -4 aux jets de perception en opposition loupe automatiquement les jets de perception ba 	1 '	son		Chute ralentie 21 m		
20 Paralysé	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	15			Quivering Palm Déplacement accéléré +15 m	Mort différée	
DONS SUPPLEMENTAIRES				2d8	Résèrve de Ki (adamantine)	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Traiter attaques à mains nues comme des armes en ac	amantine
□ Pris au Niveau □ Parade	de Projectile 🗆 🗆 🗆 Esquive	16		2d6 / 3d8	Chute ralentie 24 m ÉTERNELLE JEUNESSE	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artifi	riel
1 □ Science □ Lancer	e de la lutte	17			Langue du Soleil et de la Lune	Parler à n'importe quelle créature vivante	
_	le la Gorgone				Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Niveau '	e de la Feinte 🗆 Improved Steal	19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points	e ki
☐ Science ☐ Mobilite	e du Croc en Janūbelsmproved Weapon é Mastery	20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur	
Niveau □ CritiqueAmélioré □ Fureur de la Méduse					Réserve	deki	1
	e de projectiles Attaque en Mouvement RFECTION DE L'ÊTRE	RESER	VE D	E KI	Reserve	de Ai	h
POINTS D		CAPAC	CITE	Niv	eau de moine	Réserve de ki	
Niveau SOIGNES	Niveau de moine			= (÷ 2) + SAG]
7 =		KI WEAPONS					
CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANIVEau 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 +					veapon, granting magical enhancement or additional and does not require a suitable weapon.	_
PAUME VIBRATOIRE CARQUOIS JOURNiveau de moine		SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES à la moitié de la vitesse					
Niveau 15 DD DU JET DE VIGUEUR Moine Niveau =10 + (÷2) +		DD Acrobaties = Adversaire CMD +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 55					
PER	RFECTION DE L'ÊTRE				ce 0,30 m0,60 m 0,90 m 1,20 n	1 1,5 m 1,80 m 2,10 m 2,40 m 2,70 m 3 m 3,30 m 20 24 28 32 36 40 44	
Considéré comme Planaire Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui						haque 10pds au dessus de votre déplacement standard	de 30pds
	Charme Personne et autres effets qui on-planaires.	SE RA			DD 20 Sauvegarde Reflexesi vou:		
	e Dommages 10/chaotique	CHUT	ΓE		DD 15 Acrobaties pour i	gnorer 10pds de dommages de chute	