QINGGONG MONK Niveau Moine			*	MOINE			NE • I	
\\ \tag{\tag{\tag{\tag{\tag{\tag{\tag{		/			Unarmed Strike			
*		US DE CLASSE D'ARMURE	de Moine	DOIIS	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure		
+	CA	Niveau de Moine	1	•	d6 d4/d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques 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, pas encombré et pas sans défense	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 1
COL		COUP ETOURDISSANT DISSANTau Niveaux	4		d8 d6/2d6	Résèrve de Ki (Magie)	Considérer les attaques à mains nues comme des arm	s magiqu
	JOUR	de Moine Non-Moines	5			Pureté physique	Immunité à toutes les maladies	
		= + (÷ 4)	6			Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
		AUJOURD'HUI	8		d10 d8/2d8	Chute ralentie 12 m		
	U JET IGUEUR	Niveau de Moine	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)	s raté
Niveau	ı	= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des arme	s Loyales
1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA	12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
4	Fatigué	Ne peut pas courir ou charger -2 Force et Dextérité	14			Chute ralentie 21 m		
8	Malade	-2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractérisi	<u> </u>			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	18			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
	Assourdi	DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une			2d10 2d8/4d8	Chute ralentie Toute distances		
		 -4 aux jets de perception en opposition loupe automatiquement les jets de perception ba 	as			KI POW	VERS	Ì
20	Paralysé	Pas d'action ce tour-ci	Niveau					1
1-	DO	Per le bonus de DEXà la CA; -2 CA	4					-
		NS SUPPLEMENTAIRES u dépourvu						-
Niveau 1	ı □ Parad □ Scien	de de Projectile	Niveau 5					-
		<u>'</u>	Niveau					
O Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade Niveau Science du Désarmenten\$cience de la Feinte ☐ Science du Croc en Jamb\debilité								_
Niveau CritiqueAmélioré Fureur de la Méduse			Niveau 11					-
10	□ Capti	ure de projectiles□ Attaque en Mouvement Réserve de ki	Niveau					-
	RVE DE I	KI	12					_
CAPA	ACITE	Niveau de moine	Niveau					-
		= (÷ 2) + SAG	13					-
Rése	rve de ki		Niveau 15					-
*		KI POWERS						_
KI PO SAVE	WER E DC	Niveau de Moine	Niveau 17					-
								-
~		=10 + (÷ 2) + SAG	Niveau					_
~		=10+(Niveau 17					-
~		=10 + (-