

FLOWING MONK

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Moine
Niveau

Redirection
Today

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURATION

Moine
Niveau

$$\text{trs} = \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi au supérieur)}$$

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Moine
Niveau

$$\text{DC} = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

If target charged, gain +2 on **CMB** and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on **CMB** and +2 to the save DC

Niveau 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Niveau 8 Make both reposition and trip attacks

Niveau 12 Use redirection on any melee attacker

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Agile Manoeuvres ☐ Reflexes de Combat

Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive

1 ☐ Improved Reposition ☐ Science du Croc en Jambes

☐ Nimble Moves ☐ Attaque en finesse

☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard

Niveau ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

6 ☐ Ki Throw ☐ Mobilité

☐ Second Chance ☐ Sidestep

☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike

Niveau ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

10 ☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Niveau 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Niveau Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save.

11 If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

SOIGNES

Niveau de moine

$$\text{Niveau 7} \left(\text{Moine Niveau} \right) =$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

$$\text{Niveau 13} \left(\text{Moine Niveau} \right) = 10 +$$

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

20 Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau Bonus Dons à Mains Nues

Dommages de Frappe

Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure

Déluge de coups
Combat à mains nues
Redirection

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Reposition or trip when attacked

2

Evasion
Unbalancing counter

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

Flowing Dodge
Entraînement aux manoeuvres
Sérénité

+1bonus d'évitement pour chaque ennemi adjacent
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)
Chute ralentie 6 m

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Chute ralentie

5

Saut en Hauteur
Elusive Target

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20aux jets de saut - 1 point de Ki
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Chute ralentie 9 m

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10

d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9

Évasion améliorée

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté

10

■

Réserve de ki (loyale)
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

12

2d6

d10 / 3d6

Pas chassé
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki

13

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8

2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

17

ÉTERNELLE JEUNESSE
Langue du Soleil et de la Lune

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
Parler à n'importe quelle créature vivante

18

■

Chute ralentie 27 m

19

Corps Vide

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfection de l'être
Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

$$\text{Niveau de moine} = \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

ACROBATIE

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

DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

Distance	1,5 m	3 m	4,50 m	6,00 m	7,50 m	9m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Distance	0,30 m	0,60 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 HAUTEUR	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobaties +4 chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute