FLOWING MONK de Moine	*			MOL	NE -
BONUS DE CLASSE D'ARMURE	Niveau	Bonu	Dommages de Frappe		
CA BONUS CA BONUS	de Moine	e Dons	'a Mains Nue	es Bonus de Classe d'Armure	
Niveau de Moine	1		Pte / Grd d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des arm
DMD BONUS = SAG + (÷ 4) (arrondi à l'inférieur)	2		u4 / u8	Redirection Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense				Unbalancing counter Flowing Dodge	+1bonus d'evitemen pour chaque ennemi adjacent
REDIRECTION REDIRECTION Redirection	3			Entraînement aux manoeuvres Sérénité	Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calc +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
PER DAY de Moine Today	4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes m Chute ralentie
Ince a round when attacked in melee, attempt a reposition or rip on the attacker, provided the enemy is within range.	5			Saut en Hauteur Elusive Target	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sa +20aux jets de saut - 1 point de Ki Reflex save to avoid damage - 2 ki points
combat manoeuvre is successful, target is sickened. ICKENED Niveau	6			Chute ralentie 9 m	nenex save to avoid damage - 2 ki points
trs = (de Moine ÷ 4) (arrondi au supérieur)	7			Integrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
arget may halve the duration with a reflex save:	8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
EFLEX Niveau AVE DC de Moine	9			Évasion améliorée	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes rat
target charged, gain +2 on CMB and +2 to the save DC	10			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Lo
target used Power Attack, +2 on CMB and +2 to the save DC	11			Elusive Target (2)	No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker
veau Use redirection on a target who melee attacks an ally	12		2d6	Pas chassé	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
8 Make both reposition and trip attacks	<u> </u>		d10 / 3d6	Chute ralentie 18 m	
veau 12 Use redirection on any melee attacker	13			Ame de diamant	Rés. à la magie
DONS SUPPLEMENTAIRES	14			Chute ralentie 21 m	
□ Agile Manoeuvres □ Reflexes de Combat veau □ Parade de Projectile □ □ □ Esquive	15		10	Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level
1 □ Improved Reposition □ Science du Croc en Jamb □ Nimble Moves □ Attaque en finesse	es 16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adama
☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard	17			ETERNELLE 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
veau □ Science du Désarmenten\$cience de la Feinte 6 □ Ki Throw □ Mobilité	18			Chute ralentie 27 m	
☐ Second Chance ☐ Sidestep ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike	19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
veau Capture de projectiles□ Attaque en Mouvement Tripping Strike	20		2d10 2d8 / 4d8	Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur
ELUSIVE TARGET	CAPAC	ermé :	DE I A	Réserve	e de ki
veau When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage.	RÉSER	RVE D	DE KI Niv	eau de moine	Réserve de ki
You suffer all the other effects of the attack.			= (÷ 2) + SAG	
Take no damage on a successful reflex save, and only half veau damage on a failed save.				AGROR	ATTY
11 If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.	SE DE	EPLA	CER DANS	ACROB DES CASES CONTROLEES	
PERFECTION DE L'ÊTRE	THE S. C.	7000		Acrobaties = Adversaire CMD	+10 pour se déplacer à pleine vitesse
POINTS DE VIE veau SOIGNES Niveau de moine	TRAV	ERS]		BE D'UN ENNEMI O d'Acrobaties = 5 + Adversaire D	à la moitié de la vitesse MD +10 pour se déplacer à pleine vitesse
7 =	Distance 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m 7,50 m 9m 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				
CORPS DE DIAMANT RÉSISTANCE À LA MANIVEAU de moine	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				
13 = 10 +				Compétence d'acrobatiesu+4	shaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 3
PERFECTION DE L'ÊTRE	SE RA			DD 20 Sauvegarde Reflexesi vou DD 15 Acrobaties Pour i	s loupez un saut de 4 ou moins gnorer 3m de dégâts de chute
Considéré comme Planaire iveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui					
20 ciblent les non-planaires.					

Réduction de Dommages 10/chaotique