

FLOWING MONK

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS



DMD BONUS



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

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

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Niveau de Moine

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

Niveau de Moine



=

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

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Niveau de Moine



=

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

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
- ☐ Parade de Projectile
- ☐ Esquive
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Science du Croc en Jambes
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Weapon Finesse

- ☐ Acrobatic Steps
- ☐ Bodyguard
- ☐ Science du Désarmement
- ☐ Science de la Feinte
- ☐ Ki Throw
- ☐ Mobilité
- ☐ Second Chance
- ☐ Sidestep

- ☐ In Harm's Way
- ☐ Repositioning Strike
- ☐ Capture de projectiles
- ☐ Attaque en Mouvement
- ☐ 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 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. 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



=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

Niveau de Moine



=

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau 20 Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Dommages
Niveau Bonus de Frappe
de Moine Dons à Mains Nues

Pte / Grd
1 ■ d6
d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Défuge 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 **BBA** Pour calculer F
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4 d8
d6 / 2d6

Réserve de Ki (Magie)
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 Evasion Améliorée

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

10 ■ Réserve de Ki (Loyal)
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

Résistance au sort

14 ■ Chute ralentie 21 m

15 Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16 2d8
2d6 / 3d8

Réserve de Ki (adamantine)
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

Perfect Self
Chute ralentie Toute distances
Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI

CAPACITE



Niveau de moine

=

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

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 9,00 m 10,50 m 12,00 m 13,50 m 15,00 m 16,50 m

SAUT EN LONGUEUR

DD 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

DD 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 Réflexes si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute