

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

trs

=

$\frac{\text{Moine Niveau}}{4}$

(arrondi au supérieur)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Moine
Niveau

=

10 +

$\frac{\text{Moine Niveau}}{2}$

+ 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

7

=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

Niveau de moine

13

=

10 +

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

Moine Niveau Bonus de Frappe à Mains Nues Dommages 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'evitemen 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

=

$\frac{\text{Niveau de moine}}{2}$

+ 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 Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute