

MONK OF THE FOUR WINDS

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Moine Niveau

Niveaux Non-Moines

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

ELEMENTAL FIST TODAY (arrondi à l'inférieur)

Declare an elemental damage type before making an attack:
Acid, Cold, Electricity or Fire

ELEMENTAL DAMAGE

Moine Niveau

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 1 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{5} \right)$$

DONS SUPPLEMENTAIRES

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive
- ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé

- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau de moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau de moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau de moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ jours} = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Niveau

17

MOINE

Moine Niveau Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Défense de coups
Combat à mains nues
Elemental Fist

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Add elemental damage to an attack

2

■

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

Déplacement accéléré +3 m
Entraînement aux manœuvres
Sérénité

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P
+2 jets 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
Pureté physique

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20 aux jets de saut - 1 point de Ki
Immunité à toutes les maladies

6

■

Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m

qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10
d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9

Évasion améliorée
Déplacement accéléré +9 m

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté
qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

10

■

Réserve de ki (loyale)
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

2d6
d10 / 3d6

Slow Time
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 m

Gain two extra standard actions - 6 ki points
qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

13

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

2d8
2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantium

17

Aspect Master
Langue du Soleil et de la Lune

Choose an aspect of the natural world
Parler à n'importe quelle créature vivante

18

■

Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 m

qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

19

Corps Vide

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

20

2d10
2d8 / 4d8

Immortality
Chute ralentie Toute distances

Never age, spontaneously reincarnate

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

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 m	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 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

SE RATRAPER

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

CHUTE

DD 15 Acrobaties

Pour ignorer 3m de dégâts de chute