

# MONK OF THE FOUR WINDS

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

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

### ELEMENTAL DAMAGE

Moine Niveau

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

(arrondi à l'inférieur)

## 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 VIBROTOIRE

### 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 DC

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

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

Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Moine Niveau Bonus Dons à Mains Nues Dommages de Frappe Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus  
Défuge 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 manoeuvres  
Sérénité

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer  
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / d6

Résèrve de Ki (Magie)  
Chute ralentie 6 m

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

5

High Jump

Pureté physique

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

6

■

Déplacement accéléré +6 m  
Chute ralentie 9 m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10

d8 / d8

Chute ralentie 12 m

9

Evasion Améliorée  
Déplacement accéléré +9 m

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Résèrve de Ki (Loyal)  
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  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Quivering Palm  
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8

2d6 / 3d8

Résèrve de Ki (adamantine)  
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

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

### RESERVE DE KI CAPACITE

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

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

## ACROBATICS

### SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

### TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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	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'acrobatics +4 chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

### SE RATRAPER

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

### CHUTE

DD 15 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute