

MONK OF THE FOUR WINDS

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Niveau de Moine

Niveaux Non-Moines

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

Niveau de Moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 1 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{5} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau 1
- ☐ Pris au dépourvu
 - ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Esquive
 - ☐ Science de la lutte
 - ☐ Style du Scorpion
 - ☐ Lancer improvisé
- Niveau 6
- ☐ Poing de la Gorgone
 - ☐ Science de la Bousculade
 - ☐ Science du Désarmement
 - ☐ Science de la Feinte
 - ☐ Science du Croc en Jambe
 - ☐ Mobilité
- Niveau 10
- ☐ Critique Amélioré
 - ☐ Fureur de la Méduse
 - ☐ Capture de projectiles
 - ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau 7

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 13

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 15

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

Niveau 17

Niveau de Moine

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

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

Niveau Bonus de Moine Dons de Moine Dons à Mains Nues

Dommages de Frappe Pte / Grd

Bonus de Classe d'Armure
Délugé 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

1

■

d6

d4 / d8

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 F
+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

Saut en Hauteur
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

Intégrité du Corps

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 / d6

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

Ame de diamant

Résistance au sort

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m

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

16

2d8

d6 / d8

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

Corps Vide

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

20

2d10

d8 / d8

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

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

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD 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 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'acrobatics +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 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute