

MONK OF THE
FOUR WINDS

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

Moine
Niveau

SAG

+ () ÷ 4

(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

=

+

() ÷ 4

□□□□ □□□□

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

=

1 + () ÷ 5

(arrondi à l'inférieur)

DONS SUPPLEMENTAIRES

□ Pris au dépourvu □ Reflexes de Combat

Moine Niveau □ Parade de Projectile □ □ Esquive

1 □ Science de la lutte □ Style du Scorpion

□ Lancer improvisé

□ Poing de la Gorgone □ Science de la Bousculade

Moine Niveau 6 □ Science du Désarmement □ Science de la Feinte

□ Science du Croc en Jambe □ Mobilité

□ Critique Amélioré □ Fureur de la Méduse

Moine Niveau 10 □ Capture de projectiles □ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE
SOIGNES

Moine Niveau 7

=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Moine Niveau 13

=

10 +

PAUME VIBROTOIRE

CARQUOIS JOUR

Moine Niveau

jours

=

DD DU JET
DE VIGUEUR

Moine Niveau 15

=

10 + () ÷ 2

+ SAG

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Moine Niveau 17

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considééré comme Planaire

Moine Niveau 20

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

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau

Bonus de Dons

Dommages de Frappe à Mains Nues

Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

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

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 BBAPour 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

Moine Niveau

=

() ÷ 2

+ SAG

Réserve de ki

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

à la moitié de la vitesse

DD Acrobatics = Adversaire CMD

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

à la moitié de la vitesse

DD d'Acrobatics = 5 + Adversaire DMD

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

SAUT EN LONGUEUR

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

DD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

SAUT EN HAUTEUR

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

DD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Compétence d'acrobatics +4

à 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