

DRUNKEN MASTER (MOINE)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$= \left(\frac{\text{Niveau Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$$= 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

Niveau

1 Etourdi

Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de DEX à la CA; -2 CA

4 Fatigué

Ne peut pas courir ou charger
-2 Force et Dextérité

8 Malade

-2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique

12 Hébété

Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux

16 Aveuglé

Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

ou

-4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une attaque
-4 aux jets de perception en opposition
loupe automatiquement les jets de perception basés sur le son

20 Paralysé

Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de DEX bonus to AC; -2 CA

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat

Niveau

☐ Parade de Projectile ☐☐☐ Esquive

1

☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Lancer improvisé

Niveau

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

6

☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

Niveau

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

10

☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau

7

= Niveau de moine

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

15

jours = Niveau de moine

DD DU JET DE VIGUEUR

$$= 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

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 Dons à Mains Nues Dommages de Frappe Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Délugé de coups
Combat à mains nues
Poing immobilisant

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round

2

■

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

Déplacement accéléré +3 m
Entraînement aux manœuvres
Drunken Ki

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer F
+1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking

4

■

d8

d6 / 2d6

Résèrve de Ki (Magie)
Chute ralentie 6 m

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

5

Saut en Hauteur
Drunken Strength 1d6

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20 aux jets de saut - 1 point de Ki
Inflict extra damage - 1 ki point

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 / 2d8

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
Drunken Strength 2d6

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
2 ki points

11

Drunken Courage

Immune to fear

12

■

2d6

d10 / 3d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Drunken Resilience 1/-

Damage reduction

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m
Drunken Strength 3d6

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

16

■

2d8

d6 / 3d8

Résèrve de Ki (adamantine)
Chute ralentie 24 m
Drunken Resilience 2/-

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

18

■

Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Firewater Breath
Drunken Resilience 3/-

30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points

20

■

2d10

d8 / 4d8

Perfect Self
Chute ralentie Toute distances
Drunken Strength 4d6

Considéré comme un extérieur
4 point de ki

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

$$= \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

+ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DRUNKEN KI

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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 Reflexes si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute