DRUNKEN Niveau			*	MOINE *				
	T /T	ASTER de Moine	Niveau	Ronus	Dommages	;		
		MOINE)	de Moine	e Dons	Dommages S de Frappe à Mains Nue	98		
		· ·		,	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure		
CA B	ONUS	S DE CLASSE D'ARMURE	1		d6 d4/d8	Déluge 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 Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	armes
+	CA	= sag + (de Moine ÷ 4)	2			Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi	
	BONUS	(arrondi à l'inférieur) Ce bonus ne s'applique que sans armure,	3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Drunken Ki	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking	calculer 1
pas encombré et pas sans défense COUP ETOURDISSANT			4		d8 d6/2d6	Résèrve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des arm Chute ralentie	s magiqu
COUP ETOURDISSAN/Eau Niveaux PAR JOUR de Moine Non-Moines			5			Saut en Hauteur	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties po +20aux jets de saut - 1 point de Ki	ur sauter
		= + (÷ 4)	<u> </u>			Drunken Strength 1d6	Inflict extra damage - 1 ki point	
		COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI	6			Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
	U JET IGUEUR	Niveau de Moine	7			Integrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki	
DE V		= 10 + (÷ 2) + SAG	8		d10 d8/2d8	Chute ralentie 12 m		
Niveau 1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci	9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexe (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	s raté
4	Fatigué	Per le bonus de DEX à la CA ; -2 CA Ne peut pas courir ou charger -2 Force et Dextérité	10			Résèrve de Ki (Loyal) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des arme	s Loyales
8	Malade	-2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristi	que 11			Drunken Strength 2d6 Drunken Courage	2 ki points Immune to fear	
12 16	Hébété Aveuglé	Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux Lose DEX bonus to AC; -2 AC	12		2d6 d10/3d6	Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	ki
	ou	-4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction	
	Assourdi	-4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une -4 aux jets de perception en opposition	attaque			Chute ralentie 21 m		
20	Paralysé	loupe automatiquement les jets de perception ba Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de DEX bonus to AC; -2 CA	sés sur le 15	son		Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Drunken Strength 3d6	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 3 ki points	
DONS SUPPLEMENTAIRES Pris au dépourvu Reflexes de Combat			16		2d8 2d6/3d8	Résèrve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m Drunken Resilience 2/ —	Traiter attaques à mains nues comme des armes en ac	amantine
Niveau 1	□ Scienc	e de Projectile 🗆 🗆 Esquive se de la lutte 🔻 Style du Scorpion	17			ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artifi Parler à n'importe quelle créature vivante	iel
Niveau	□ Poing	r improvisé de la Gorgone □ Science de la Bousculade	18			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
6		e du DésarmentanScience de la Feinte se du Croc en J athMe bilité	19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/ –	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points	
Niveau 10		re de projectiles Attaque en Mouvement	20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur	
*		RFECTION DE L'ÊTRE	<u>_</u>			Drunken Strength 4d6	4 point de ki	
POINTS DE VIE Niveau SOIGNES Niveau de moine				Réserve de ki				
7	DOTORES		RESER			eau de moine	DRUNKEN Réserve de ki KI	1
	F	PAUME VIBRATOIRE	CAPAC	AIE	= (÷ 2) + SAG	000 000 + 0000	
	CARQUOIS JOUINiveau de moine					ACDOD		
Niveau	jours =		SE DE	EPLAC		ACROB DES CASES CONTROLEES Acrobation - Advancaire CMD	à la moitié de la vitesse	
15	DD DU JET Niveau DE VIGUEUR de Moine		TRAV	ERSE	ER LA CAS	O Acrobaties = Adversaire CMD SE D'UN ENNEMI O d'Acrobaties = 5 + Adversaire D	+10 pour se déplacer à pleine vitesse à la moitié de la vitesse MD +10 pour se déplacer à pleine vitesse	
	=10+(÷2)+SAG				Distan	nce 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m	n 7,50 m 9,00 m 10,50 m12,00 m13,50 m15,00 m16,50 n	n
×		RFECTION DE L'ÊTRE	SAUT	EN L	ONGUEU! Distan		25 30 35 40 45 50 55 n 1,5 m 1,80 m 2,10 m 2,40 m 2,70 m 3 m 3,30 m	
Niveau		comme Planaire I Charme Personne et autres effets qui	SAUT	EN F	HAUTEUR		20 24 28 32 36 40 44	

SE RATTRAPER

CHUTE

Compétence d'acrobatives : 4 haque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

Pour ignorer 3m de dégâts de chute

DD 20 Sauvegarde Reflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins

DD 15 Acrobaties

20 ciblent les non-planaires.

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui

Réduction de Dommages 10/chaotique