# **DRUNKEN MASTER**

Nível de Monge

(MONGE)

#### **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA**

**CA** BÔNUS Nível de Monge **MDC** Bônus (Arredonda para Baixo)

> Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

	dilicito	amboroa ama mot morprood
T.	STUNNING F	IST 🗾
STUNNING FIST PER DAY	Nível de N Monge	on-Monk Levels
=	+ (	÷ 4 )
	STUNNING FIST	, (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge								
	:	= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB						
Nível								
1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>						
4	Fadiga	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity						
8	Sickened	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks						
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both						
16	Cego	Lose <b>DEX</b> bonus to AC; -2 <b>AC</b> -4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> skills, opposed Perception						
	ou	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed						
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound						

*	TALENTO	BONUS	
Nível <b>1</b>	☐ Catch off-guard	☐ Reflexos em Combat	е
	□ Desviar Objetos	□ □ □ Esquiva	
	☐ Agarrar Aprimorado	☐ Estilo Escorpion	
	☐ Throw Anything		
Nível <b>6</b>	☐ Gorgon's Fist	☐ Improved Bull Rush	
	☐ Improved Disarm	☐ Improved Feint	
	☐ Improved Trip	☐ Mobilidade	
Nível	☐ Improved Critical	☐ Medusa's Wrath	
10	☐ Flechas Arrebatador	a🖾 Ataque em Moviment	to

Perde DES bonus to AC; -2 CA TALENTO BÔNIIC

Paralizado Sem ação nesta rodada

## INTEGRIDADE CORPORAL

#### **PONTOS DE CURA** Nível de Monge Nível 7

#### **QUIVERING PALM**

**QUIVER DAYS** Nível de Monge dias Nível RESISTÊNCIA FORTITUDE (vel de 15 =10+

#### PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

×			MON	GE
Níveľľdæ Monge	nto E	Dano de Bônus Ataque Desarmado peq / gde	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes	Use uma ação de ataque total para mais ataques
1		<b>d6</b> d4/d8	Ataque Desarmado Stunning Fist	Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round
2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
3			Fast Movement <b>+3m</b> Treinamento de Manobras Drunken Ki	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular EMC +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4		<b>d8</b> d6/2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave <b>6m</b>	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
5			Salto Alto  Drunken Strength 1d6	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto Infligir dano extra - 1 ponto de Ki
6			Movimento Rápido <b>+6m</b> Slow Fall <b>9m</b>	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
7			Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
8		<b>d10</b> d8/2d8	Queda Suave <b>40 ft</b>	
9			Evasão Aprimorada Fast Movement <b>+9m</b>	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
10	-		Piscina de KI (leal) Queda Suave <b>50 ft</b> Drunken Strength <b>2d6</b>	Considera ataque desarmado como Arma Leal  2 ki points
11			Drunken Courage	Immune to fear
12		2d6 d10/3d6	Abundant step Movimento Rápido <b>+12m</b> Slow Fall <b>18m</b>	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e saltar)
13			Drunken Resilience 1/-	Redução de Dano
14			Slow Fall 21m	
15			Quivering Palm Movimento Rápido <b>15m</b> Drunken Strength <b>3d6</b>	Delayed death (concede +20para testes de acrobacias e saltar) 3 ki points
16		2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave <b>80 ft</b> Drunken Resilience <b>2/</b> —	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17			Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18			Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede <b>+24</b> para testes de acrobacias e saltar)
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	cone de fogo de 9m, dá 2d6 de dano - <b>4 ki points</b>
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave <b>Qualquer distanci</b> Drunken Strength <b>4d6</b>	Treated as outsider a 4 ki points

	PISCIIIa U	e KI	
Reserva de KI CAPACIDADE	Nível de Monge	Piscina de KI	DRUNKEN KI
=	( ÷ 2) + SAB	000 000 <b>+</b>	

### **ACROBACIAS**

MOVER-SE POR (	QUADRADOS AMEAÇADOS	
	CD de Acrobacia = do Oponente <b>MCD</b>	

com metade da velocidade +3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

IV

com metade da velocidade

PULO LONGO	Distância CD									13.5 45	15m 50	16.5m 55
PULO ALTO	Distância CD				1.2m 16					2.7m 36	3m 40	3.3m 44
		Acrobacia +4			for every 10ft of your standard move above 30ft							

SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos CD 15 de Acrobacia QUEDA ignora 3m de dano por queda