DRUNKEN MASTER

Nível de | Monge |

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS						
+ CA						Nível de Monge
MDC Bônus	ļ	=	SAB	+	(

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

	unc	ilcumbered and	Hot helpless
X	STUNNING	FIST	-
STUNNING FIST PER DAY	Nível de Monge	Non-Monk Levels	
=	+ (*	4)
	STUNNING FI	ST (Arredond	a para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge

		$= 10 + (\div 2) + SAB$
Nível		
1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde DES e ganha CA ; -2 CA
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 DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception
	OII	50% miss chance when attacking

Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception
	automatically fail Perception checks for sound

DC 10 Acrobatics to move more than half speed

20 Paralizado Sem ação nesta rodada Perde **DES** bonus to AC; -2 **CA**

``	TALENTO	D BÔNUS
	$\ \square$ Catch off-guard	☐ Reflexos em Combate
Nível	□ Desviar Objetos	□ □ □ Esquiva
1	☐ Agarrar Aprimorado	☐ Estilo Escorpion
	☐ Throw Anything	
N/ I	☐ Gorgon's Fist	☐ Improved Bull Rush
Nível 6	☐ Improved Disarm	☐ Improved Feint
0	☐ Improved Trip	□ Mobilidade
Nível	☐ Improved Critical	☐ Medusa's Wrath
10	☐ Flechas Arrebatado	ras Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

	INTEG	MIDADL COI
Nível 7	PONTOS DE VIDA	Nível de Monge

OUIVERING PALM

	QUIVER DAYS	Nível de Monge		
Nível	dias	= L FORTITUDE (vePde		
15	RESISTENCIA	rokiii uppivel de		
		Monge		
		= 10 + (÷2)+	SAB

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

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

Damage reduction 10/chaotic

			MON	GE .	
Nível de Monge	Talento Bônus	Dano de Ataque Desarmado peq / gde	Bônus de Classe de Armadura		
1	•	d6 d4 / d8	Rajada de Golpes Ataque Desarmado Stunning Fist	Use uma ação de ataque total para mais ataques 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			Movimento Rápido +3m Treinamento de Manobras Drunken Ki	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular B +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking	VIC
4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Slow Fall 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall	
5			Salto Alto	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto	saltar
			Drunken Strength 1d6	Infligir dano extra - 1 ponto de Ki	
6			Movimento Rápido +6m Slow Fall 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)	
7			Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points	
8		d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft		
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)	
10			Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft Drunken Strength 2d6	Considera ataque desarmado como Arma Leal 2 ki points	
11			Drunken Courage	Immune to fear	
12		2d6 d10 / 3d6	Abundant step Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e saltar)	
13			Drunken Resilience 1/-	Redução de Dano	
14			Queda Suave 21m		
15			Quivering Palm Movimento Rápido 15m Drunken Strength 3d6	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) 3 ki points	
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft Drunken Resilience 2/ –	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 +24 para testes de acrobacias e saltar)	
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/-	cone de fogo de 9m, dá 2d6 de dano - 4 ki points	
		2d10	Perfect Self	Treated as outsider	
20		2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distanci Drunken Strength 4d6	a 4 ki points	

Reserva de KI PISCINA DE KI CAPACIDADE Nível de Monge E C ÷ 2) + SAB Reserva de KI Reserva de KI Reserva de KI Reserva de KI

ACROBACIAS

com metade da velocidade

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

Tolli do mover-se em verocidade maxima												
MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima								a				
PULO LONGO	Distância CD						10m 30		12m 40		15m 50	16.5m 55
PULO ALTO	Distância CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	3.3m 44
Acrobacia +4 for every 10f					rv iuiti (or vour s	tandard	move a	nove 30	II		

se falhar o pulo em 4 ou menos ignora 3m de dano por queda