

DRUNKEN MASTER (MONGE)

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\left[\right] = \left[\right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\left[\right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível

- | | | |
|----|------------|--|
| 1 | Stunned | Sem ação nesta rodada
Perde DES 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
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| | ou | |
| | Deafened | -4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound |
| 20 | Paralizado | Sem ação nesta rodada
Perde DES bonus to AC; -2 CA |

TALENTO BÔNUS

- | | | |
|-------|---|---|
| Nível | <input type="checkbox"/> Catch off-guard | <input type="checkbox"/> Reflexos em Combate |
| 1 | <input type="checkbox"/> Desviar Objetos | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva |
| | <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion |
| | <input type="checkbox"/> Throw Anything | |

- | | | |
|-------|--|---|
| Nível | <input type="checkbox"/> Gorgon's Fist | <input type="checkbox"/> Improved Bull Rush |
| 6 | <input type="checkbox"/> Improved Disarm | <input type="checkbox"/> Improved Feint |
| | <input type="checkbox"/> Improved Trip | <input type="checkbox"/> Mobilidade |

- | | | |
|-------|---|--|
| Nível | <input type="checkbox"/> Improved Critical | <input type="checkbox"/> Medusa's Wrath |
| 10 | <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento |

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível do Monge

$$7 \left[\right] = \left[\right]$$

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

$$\left[\right] \text{ dias} = \left[\right]$$

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\left[\right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento
Monge Bônus

peq / gde

1 ■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

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

Fast Movement +3m
Treinamento de Manobras
Drunken Ki

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível do monge no lugar de **BBA** para calcular **BMC**
+1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking

4

d8
d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)
Queda Suave 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

5

Salto Alto

Drunken Strength 1d6

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto
Infligir dano extra - 1 ponto de Ki

6 ■

Movimento Rápido +6m
Slow Fall 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

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 ■

Piscina 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 +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Drunken Resilience 1/—

Redução de Dano

14 ■

Slow Fall 21m

15

Mãos Vibrantes
Fast Movement +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 adamantite

17

Corpo Atemporal
Idiomas do Sol e da Lua

No age penalties or artificial ageing
Pode falar com qualquer criatura viva

18 ■

Fast Movement +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

20

2d10
2d8 / 4d8

Auto-Perfeição
Queda Suave Qualquer distancia
Drunken Strength 4d6

Tratado como um extra-planar
4 ki points

Piscina de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível do Monge

$$\left[\right] = \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

Piscina de KI

□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□

DRUNKEN KI

□□□
□□□
□□□

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

		Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
PULO LONGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m	
PULO ALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	

Acrobacia +4

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda