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

×	STUNN	ING FI	ST
STUNNING FIST	C Nível de Monge		n-Monk Levels
=	:	+ (÷ 4)
	STUNNIN TODAY	IG FIST	(Arredonda para Baixo)
Fortitude		Nível de	

Resistência CD Monge

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
	ou	50% miss chance when attacking

DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 initiative; 20% miss chance when attacking Deafened -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound

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

*	TALENTO	BONUS
	□ Catch off-guard	☐ Reflexos em Combate
Nível 1	□ Desviar Objetos	□ □ □ Esquiva
	☐ Agarrar Aprimorado	☐ Estilo Escorpion
	☐ Throw Anything	
NISTELL	☐ Gorgon's Fist	☐ Improved Bull Rush
Nível 6	☐ Improved Disarm	☐ Improved Feint
	☐ Improved Trip	□ Mobilidade
Nível	☐ Improved Critical	☐ Medusa's Wrath
10	☐ Flechas Arrebatadora	Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE VIDA Nível de Monge Nível 7

QUIVERING PALM

	QUIVER DAYS	Nível de Monge	
MZ I	dias	=	
	Fortitude Resistência C	D Nível de Monge	
		= 10 + (÷2)+SAB

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic

1			MON	IGE ,
Nível de Monge		Ataque Des	sarmado	
1		peq / gde 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			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 BM +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	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 +6m Queda Suave 9m	(concede +8para 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 +12para 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 Slow Fall 18m	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			Quivering Palm Fast Movement +15m Drunken Strength 3d6	Delayed death (concede +20para 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			Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para 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	Perfect Self Queda Suave Qualquer distanc Drunken Strength 4d6	Treated as outsider ia 4 ki points

Reserva de KI CAPACIDADE Nível de Monge	Piscina de KI	DRUNKEN KI
= (÷ 2)	+ SAB	F 0000

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 com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima								na				
PULO LONGO	Distância CD	1.5m 5		4.5m 15	6m 20	7.5m 25	10m 30	10.5m 35	12m 40	13.5 45	15m 50	16.5m 55
DIII O AI TO	Distância						1.8m					3.3m

PULO ALTO 28 Acrobacia +4 for every 10ft of your standard move above 30ft

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