	DRUNKEN Nível de			MONGE				
MASTER			Nível de	Γalento	Dano de S Ataque			
(MONGE)			Monge	Bônus	Desarmado			
× i	BÔNUS I	DE CLASSE DE ARMADURA	١.	_	peq / gde d6	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes	Use uma ação de ataque total para mais ataques	
CA BÓ	ÒNUS	Nível de	1		d6 d4 / d8	Ataque Desarmado Punho Atordoante	Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno	
+ CA Monge			2			Evasão	Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedi lo	
+ DMC BÔNUS = SAB + (÷ 4) (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured,			3			Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Drunken Ki	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking	
unencumbered and not helpless PUNHO ATORDOANTE					d8	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha	
PUNHO ATORDOANNEE de Níveis de Não-monge + (÷ 4			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	
		PUNHO ATORDOANTE	6			Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)	
Forti		DIA ATUAL Nível de	7			Integridade Corporal	Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki	
Resis	tência CD	** 10 + (** 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m		
Nível 1		Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2 C	A 9		uo / 2uo	Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Evita metade do dano em uma resistência de reflexos talha (concede +12para testes de acrobacias e saltar)	
4	Fadigado	Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza	10			Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arma Leal	
8	Enjoado	-2 em rolagens de ataque, rolagens de dano,	L			Drunken Strength 2d6	2 pontos de ki	
12	Cambaleant	resistências, perícias e testes de habilidades «Pode fazer uma ação padrão ou de movimento,	11			Drunken Courage	Immune to fear	
16	Cego	mas não ambas Perde bônus em bonus to AC; -2 CA	12		2d6 d10 / 3d6	Passo abundante Fast Movement +12m Queda Suave 18 m	Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de k (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)	
	ou	 -4 em FORe bônus emperícias, Percepção opo 50% de chance de erro quando atacando CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a m 		velocio	lade	Drunken Resilience 1/-	Redução de Dano	
	Surdo	-4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar -4 em Percepção oposta	14			Queda Suave 21m		
20	Paralizado	automaticamente falha em testes de Percepção p Perde ação neste turno DES bonus to AC; -2 CA				Mãos Vibrantes Fast Movement +15m Drunken Strength 3d6	Delayed death (concede +20para testes de acrobacias e saltar) 3 ki points	
*	TALENTO BÔNUS ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate		16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m Drunken Resilience 2/ –	Trata o ataque desarmado como arma de adamante	
Nível 1	_	r Objetos	17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial Pode falar com qualquer criatura viva	
Míval		da Górgona 🗆 Ultrapassar Aprimorado	18			Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)	
Nível 6		ne Aprimorado □ Fintar Aprimorado ar Aprimorado □ Mobilidade	19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	cone de fogo de 9m, dá 2d6 de dano - 4 ki points	
Nível 10		Aprimorado □ Ira da Medusa s Arrebatadora⊠ Ataque em Movimento	20		2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distanci		
``	INTEGRIDADE CORPORAL				240 / 440	Drunken Strength 4d6	4 ki points	
Nível	PONTOS DE CURA Nível de Monge		*	Reserva de KI				
7			Reserv			el de Monge	DRUNKEN Reserva de KI KI	
	MÃOS VIBRANTES				= (÷ 2) + SAB	000 000 + 0000	
	VIBRANTES DIANível de Monge							
Nível 15	dias =		ACROBACIAS MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade					
	Fortitude Nível de Resistência CD Monge		MOVI	CD de Acrobacia = do Oponente MCD +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				
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	$= 10 + (\div 2) + SAB$ AUTO-PERFEIÇÃO			LONG	Distând	sia 1.5m 3m 4.5m 6m	7.5m 10m 10.5m 12m 13.5m 15m 16.5m 25 30 35 40 45 50 55	
		•	LOLO	TOIN		ia 30cm 0.6m 1.2m 1.2m	1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m	
Nível 20	Tratado como extraplanar Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.		PULO	ALTO		CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44 ada 6m do seu movimento padrão além de 9m	
_		dano 10/caótico	SEGU	RAR I	NA BORDI	D 20 em Testes de Reflexe falh	nar o pulo em 4 ou menos	

QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda

saltar