DRUNKEN Nível de Monge **MASTER** (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 STUNNING FIST STUNNING FIST Nível de Non-Monk PER DAY Monge Levels STUNNING FIST (Arredonda para Baixo) TODAY RESISTÊNCIA FORTITUDE NÍVel de Monge Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA Stunned Cannot run or charge Fadiga -2 Strength and Dexterity Sickened -2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks Staggered May make a standard or move action, but not both Lose DEX bonus to AC: -2 AC Cego -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking ou 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 Perde ação neste turno DES bonus to AC; -2 CA MALENMO DÔNILIC

Nível

1

8

12

16

*	TALENTO	BONUS	# (
	□ Catch off-guard	☐ Reflexos em Combat	te
Nível	□ Desviar Objetos	□ □ □ Esquiva	
1	☐ Agarrar Aprimorado	☐ Estilo Escorpion	
	☐ Throw Anything		
Nível	☐ Gorgon's Fist	☐ Improved Bull Rush	
Nivei 6	☐ Improved Disarm	☐ Improved Feint	
	☐ Improved Trip	□ Mobilidade	
Nível	☐ Improved Critical	☐ Medusa's Wrath	
10	☐ Flechas Arrebatador	as Ataque em Movimen	to
	INTEGRIDADI	E CORPORAL	

PONTOS DE CURA Nível de Monge Nível 7 MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível de Monge							
dias =							
RESISTÊNCIA FORTITUDE de							
Monge							
$=10+(\div 2)+SAB$							

AUTO-PERFEI	CAO

Treated as an Outsider Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. 20

Damage reduction 10/chaotic

X.		MON	GE
Nível de Monge	e 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		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
4	d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha
5		Salto Alto	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para salta +20para testes de saltar - 1 ki ponto
		Drunken Strength 1d6	Infligir dano extra - 1 ponto de Ki
6		Fast Movement +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
7		Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points
8	d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
_A 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 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		Queda Suave 21m	
15		Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m Drunken Strength 3d6	Delayed death (concede +20para testes de acrobacias e saltar) 3 ki points
16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m Drunken Resilience 2/ —	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17		Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva
18		Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m	(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	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distanc	Tratado como um extra-planar

	Reserva de Ki		
PISCINA DE KI CAPACIDADE Nível de	e Monge	Reserva de KI	DRUNKEN KI
= (÷ 2) + SAB	000 000 +	

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS CD de Acrobacia = do Oponente MCD

Drunken Strength 4d6

com metade da velocidade

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

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima

4 ki points

	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 BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda