DRUNKEN
MASTER
(MONGE)

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado Nível dento Bonus Monge Bônus de Classe de Armadura peq / gde **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Raiada de Golpes Use uma ação de ataque total para mais ataques d6 1 Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas **CA BÔNUS** d4/d8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round Nível de Monge Evasão Avoid all damage on successful reflex save 2 **MDC** Bônus Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) (Arredonda para Baixo) Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular EMC 3 +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Drunken Ki Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless d8 Reserva de KI (Magia) Tratarataques desarmados como armas mágicas STUNNING FIST 4 Slow Fall 6m Reduce effective falling height using wall d6/2d6 STUNNING FIST Nível de Non-Monk Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para Monae Levels PER DAY +20para testes de saltar - 1 ki ponto 5 Drunken Strength 1d6 Infligir dano extra - 1 ponto de Ki Fast Movement +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) (Arredonda para Baixo) STUNNING FIST 6 Slow Fall 9m RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de 7 Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points d10 8 Queda Suave 40 ft d8 / 2d8 Avoid half damage on failed reflex save Nível Evasão Aprimorada 9 Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) 1 Stunned Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal Fadigado Cannot run or charge 10 Slow Fall 15m -2 Strength and Dexterity Drunken Strength 2d6 2 ki points 8 -2 to attack rolls, damage rolls, Sickened saving throws, skill and ability checks 11 Drunken Courage Immune to fear Staggered May make a standard or move action, 12 Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points but not both 2d6 Movimento Rápido +12m 12 (concede +16para testes de acrobacias e saltar) Lose DEX bonus to AC: -2 AC Cego d10 / 3d6 16 Slow Fall 18m -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking ou 13 Drunken Resilience 1/-Redução de Dano DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 initiative; 20% miss chance when attacking Deafened Slow Fall 21m 14 -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound Quivering Palm Delayed death Paralizado Perde ação neste turno DES bonus to AC; -2 CA Fast Movement +15m (concede **+20**para testes de acrobacias e saltar) 15 Drunken Strength 3d6 3 ki points TALENTO BÔNUS Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma de adamante 2d8 16 Queda Suave 80 ft ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate 2d6/3d8 Drunken Resilience 2/-Nível ☐ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion 17 Tongue of the Sun and Moon Speak with any living creature □ Throw Anything Movimento Rápido +18m (concede +24para testes de acrobacias e saltar) 18 ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Slow Fall 27m Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 Firewater Breath cone de fogo de 9m. dá 2d6 de dano - 4 ki points 19 ☐ Improved Trip □ Mobilidade Drunken Resilience 3/-☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath Nível Perfect Self Treated as outsider 2010 10 ☐ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento 20 Queda Suave Qualquer distancia 2d8 / 4d8 4 ki points Drunken Strength 4d6 INTEGRIDADE CORPORAL **PONTOS DE CURA** Nível Nível de Monge DRUNKEN Reserva de KI 7 CAPACIDADE Nível de Monge KI **OUIVERING PALM** OUIVER DAYS Nível de Monge **ACROBACIAS** dias com metade da velocidade MOVER-SE POR OUADRADOS AMEACADOS Nível CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima RESISTÊNCIA FORTITUDE de 15 MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima 13.5m 15m

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

Damage reduction 10/chaotic

PERFECT SELF

10.5m 12m Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 30 45 CD 5 10 15 20 25 35 40

MONGE

saltar

PULO LONGO 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 20 24 28 32 40 44 12 16 36 Acrobacia +4 for every 10ft of your standard move above 30ft

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