

WEAPON ADEPT

(MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

=

+

(

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

PERFECT STRIKE TODAY

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Arma

TALENTO BÔNUS

Nível 1

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

□ Desviar Objetos

□ □ □ Esquiva

□ Agarrar Aprimorado

□ Estilo Escorpion

□ Throw Anything

Nível 6

□ Gorgon's Fist

□ Improved Bull Rush

□ Improved Disarm

□ Improved Feint

□ Improved Trip

□ Mobilidade

Nível 10

□ Improved Critical

□ Medusa's Wrath

□ Flechas Arrebatadora

□ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível 7

=

Nível de Monge

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível 13

= 10 +

Nível de Monge

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

=

Nível de Monge

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível 15

= 10 + (

÷ 2

) + SAB

Nível de Monge

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível 20

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

Bônus de Classe de Armadura

1

■

d6

d4 / d8

Rajada de Golpes

Ataque Desarmado

Perfect Strike

Use uma ação de ataque total para mais ataques  
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas  
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

3

Fast Movement +3m

Treinamento de Manobras

Still Mind

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)  
Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC  
+2 saving throws against enchantment

4

d8

d6 / d6

Piscina de KI (Magia)

Queda Suave 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas  
Reduce effective falling height using wall

5

Salto Alto

Purity of Body

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto  
Imune a todas as doenças

6

■

Movimento Rápido +6m

Slow Fall 9m

Way of the Weapon Master 2

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)  
Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d6 / 2d8

Queda Suave 40 ft

9

Evasão

Fast Movement +9m

Avoid all damage on successful reflex save  
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

■

Piscina de KI (leal)

Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

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

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Slow Fall 21m

15

Quivering Palm

Movimento Rápido 15m

Delayed death  
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

2d8

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)

Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

17

Uncanny Initiative

Tongue of the Sun and Moon

Choose your own initiative roll  
Speak with any living creature

18

■

Movimento Rápido +18m

Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10

2d8 / 4d8

Pure Power

Queda Suave Qualquer distancia

+2 para pontos Força, Destreza e Sabedoria

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

= (

÷ 2

) + SAB

Piscina de 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

PULO LONGO

Distância

1.5m

3m

4.5m

6m

7.5m

10m

10.5m

12m

13.5

15m

16.5m

CD

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

PULO ALTO

Distância

30cm

0.6m

1.2m

1.2m

1.5m

1.8m

2.1m

2.4m

2.7m

3m

3.3m

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

CD

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD

15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda