MONK OF THE do Monge MONGE Dano de Ataque Desarmado Nível do Monalento **FOUR WINDS BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA CA** BÔNUS Nível do Monge SAB + MDC Bônus (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless **ELEMENTAL FIST** ELEMENTAL FISMel do Monge Non-Monk PER DAY Levels ELEMENTAL FIST (Arredonda para Baixo) Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire **ELEMENTAL** Nível do Monge DAMAGE (Aredonda para Baixo) TALENTO BÔNUS ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate Nível □ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion ☐ Throw Anything ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 ☐ Improved Trip □ Mobilidade Nível Improved Critical ☐ Medusa's Wrath **10** ☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE CURA Nível Nível de Monge 7 ALMA DE DIAMANTE MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge Nível 13 = 10 + **MÃOS VIBRANTES** VIBRANTES DIANível de Monge dias Nível RESISTÊNCIA FORTITHDE do Monge 15 Aspect Special Abilities

QUEDA

Nível 17

	Bônus	3										
1	-	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Arma Rajada de Golpes Ataque Desarmado Elemental Fist	adura	Trata r	nãos, pê	de ataq és, joelho element	os e cot	ovelos d	omo ar		
2			Evasão		Avoid	all dama	nge on si	ıccessf	ul reflex	save		
3			Fast Movement +3m Treinamento de Manobra Mente Tranquila	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular B +2 saving throws against enchantment							MC	
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 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 +20para testes de saltar - 1 ki ponto						saltar		
			Pureza Corporal		Imune a todas as doenças							
6			Movimento Rápido +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	Queda Suave 40 ft									
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)								
10	-		Reserva 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	Slow Time Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	Gain two extra standard actions - 6 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)								
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia								
14			Slow Fall 21m									
15			Mãos Vibrantes Fast Movement +15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)								
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamanti Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamante								
17			Aspect Master Idiomas do Sol e da Lua	Choose an aspect of the natural world Pode falar com qualquer criatura viva								
18			Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)								
19			Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points									
20		2d10 2d8 / 4d8	Immortality Never age, spontaneously reincarnate Queda Suave Qualquer distancia									
			Pis	cina	de Ki							r
Reserv		-	el de Monge						pi	scina	de KI	
		= (÷ 2) + S	AB								
			ACI	ROBA	ACIAS	5						
MOV	ER-SI		ADRADOS AMEAÇADO de Acrobacia = do Oponei				tade da mover-s			a mávin	na	
MOV	ER-SI	E PELO QU	JADRADO DO INIMIG de Acrobacia = 5 + do Opo	0		com me	tade da	velocida	ade			
PULO	LON	Distând	ia 1.5m 3m 4.5m	6m 20	7.5m 25	10m 30	10.5m 35		13.5 45	15m 50	16.5m	
PULO		Distând	ia 30cm 0.6m 1.2m		1.5m 20	1.8m 24			2.7m 36	3m 40	3.3m 44	
SEGU	RAR		Acrobacia +4 AD 20 em Testes de Refle				standard ou meno		above 30	Oft		

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda