

# WEAPON ADEPT

Nível de Monge

(MONGE)

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$= \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PERFECT STRIKE TODAY (Arredonda para Baixo)

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 VIDA

Nível 7

Nível de Monge

$$= \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Pontos de Vida}}{4} \right)$$

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

Nível 13

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

## QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

$$= \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Quiver Days}}{4} \right)$$

Nível 15

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + SAB$$

## PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível 20

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.  
Damage reduction 10/chaotic

## MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de Talento

Monge Bônus

1 ■ **d6**  
peq / gde  
d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura  
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

Movimento Rápido +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 BVC  
+2 saving throws against enchantment

4

**d8**  
d6 / 2d6

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  
Queda Suave 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**  
d8 / 2d8

Queda Suave 40 ft

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

9

Evasão  
Movimento Rápido +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  
Fast Movement +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 ■

Fast Movement +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

$$= \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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

	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 BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda