

WEAPON ADEPT

(MONGE)

Nível de 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

Nível de Monge

Non-Monk Levels

PER DAY

=

+

(

÷ 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 de Monge

Nível

13

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível de Monge

dias

=

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

Nível

15

= 10 + (

÷ 2

) + SAB

AUTO-PERFEIÇÃO

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 | ■ | peq / gde d6 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 | | | Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Mente Tranquila | (concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular DMC +2 saving throws against enchantment |
| 4 | | d8 d6 / 2d6 | Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m | Tratar ataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha |
| 5 | | | Salto Alto Pureza Corporal | Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças |
| 6 | ■ | | Fast Movement +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 | | | Integridade Corporal | Heal your own wounds - 2 ki points |
| 8 | | d10 d8 / 2d8 | Slow Fall 12m | |
| 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 Queda Suave 18 m | Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar) |
| 13 | | | Alma de Diamante | Resistência a Magia |
| 14 | ■ | | Queda Suave 21m | |
| 15 | | | Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m | Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) |
| 16 | | 2d8 2d6 / 3d8 | Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m | Trata o ataque desarmado como arma de adamantite |
| 17 | | | Uncanny Initiative Idiomas do Sol e da Lua | Choose your own initiative roll Pode falar com qualquer criatura viva |
| 18 | ■ | | Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m | (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 |

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

= (

÷ 2

) + SAB

Reserva 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 DMC

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 em Testes de Reflexo

ou falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda