WEAPON ADEPT do Monge (MONGE) **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA CA** BÔNUS Nível do Monge + **MDC** Bônus (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless PERFECT STRIKE PERFECT STRIME do Monge Non-Monk PER DAY PERFECT STRIKE (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 ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate Nível 🗆 Desviar Objetos □ □ □ Esquiva 1 ☐ 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
Nível 7	PONTOS DE CURA Nível de Monge
	ALMA DE DIAMANTE
Nível 13	MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge = 10 +
`	MÃOS VIBRANTES
Nível 15	VIBRANTES DIANível de Monge dias = RESISTÊNCIA FORTITMOE do Monge

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Immune to Charm Person and other effects that

target non-outsiders. 20

Damage reduction 10/chaotic

1	MONGE					
el do Mo	anod hajent Bônu	e Ataque Des 10 s	sarmado			
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 +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular B Mo +2 saving throws against enchantment	C	
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 Pureza Corporal	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças	altar	
6			Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)		
			Way of the Weapon Master 2	Weapon Specialisation for the same monk weapon		
7			Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points		
8		d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft			
9			Evasão Movimento Rápido +9m	Avoid all damage on successful reflex save (concede +12para 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	Abundant step Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para 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 (adamantino) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamante		
17			Uncanny Initiative Idiomas do Sol e da Lua	Choose your own initiative roll Pode falar com qualquer criatura viva		
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 distanci	+2para pontos Força, Destreza e Sabedoria a		

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE Nível de Monge

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 com metade da velocidade

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima

4.5m 6m 7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 CD 5 10 **PULO LONGO** 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 BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda **QUEDA**