

WEAPON ADEPT

(MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC 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

Níveis de Não-monge

=

+

(

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

GOLPE PERFEITO HOJE

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

Pegar Desprevenido

Reflexos em Combate

Desviar Objetos

Esquiva

Agarrar Aprimorado

Estilo Escorpion

Arremessar Qualquer Coisa

Punho da Górgona

Ultrapassar Aprimorado

Desarme Aprimorado

Fintar Aprimorado

Derrubar Aprimorado

Mobilidade

Crítico Aprimorado

Ira da Medusa

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

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível

15

dias

=

Nível de Monge

Fortitude Resistência CD

=

10

+

(

÷ 2

)

+

SAB

AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível

20

Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.

Redução de dano 10/caótico

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

Bônus

peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes

Ataque Desarmado

Golpe Perfeito

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

1

d6

d4 / d8

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

2

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 BVC

+2 resistências contra encantamento

3

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

4

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

5

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

6

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas

2 pontos de ki

7

d10

d8 / 2d8

Slow Fall 12m

8

Evasão

Movimento Rápido +9m

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

9

Reserva de KI (leal)

Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

10

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

11

Passo abundante

Fast Movement +12m

Queda Suave 18 m

Escorrega magicamente entre espaços

2 pontos de ki

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

12

Alma de Diamante

Resistência a Magia

13

Queda Suave 21m

14

Mãos Vibrantes

Fast Movement +15m

Delayed death

(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

15

Reserva de KI (adamantino)

Queda Suave 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

16

Uncanny Initiative

Idiomas do Sol e da Lua

Choose your own initiative roll

Pode falar com qualquer criatura viva

17

Movimento Rápido +18m

Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

18

Corpo Vazio

Assume estado etéreo por 1 minuto

3 pontos de ki

19

2d10

2d8 / 4d8

Pure Power

Queda Suave Qualquer distancia

+2 para pontos Força, Destreza e Sabedoria

20

Reserva 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 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

13.5m

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

para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

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