Dano de Ataque Desarmado Nível do Mongento Bônus (MONGE) Bônus de Classe de Armadura peq / gde **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Raiada de Golpes Use uma ação de ataque total para mais ataques d6 Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas CA BÔNUS d4 / d8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round Nível do Monge 2 Evasão Avoid all damage on successful reflex save **MDC** Bônus Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) (Arredonda para Baixo) Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless d8 Reserva de KI (Magia) Tratarataques desarmados como armas mágicas STUNNING FIST 4 Slow Fall 6m Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha d6 / 2d6 STUNNING FISTIVE do Monge Non-Monk Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para PER DAY Levels +20para testes de saltar - 1 ki ponto 5 Drunken Strength 1d6 Infligir dano extra - 1 ponto de Ki STUNNING FIST (Arredonda para Baixo) Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) 6 Queda Suave 9m TODAY RESISTÊNCIA FORTITUDE et do Monge 7 Integridade Corporal Heal your own wounds - 2 ki points d10 8 Queda Suave 40 ft d8 / 2d8 Avoid half damage on failed reflex save Nível Evasão Aprimorada 9 Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) 1 Stunned Reserva de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal Fadiga Cannot run or charge 10 Queda Suave 50 ft -2 Strength and Dexterity Drunken Strength 2d6 2 ki points 8 -2 to attack rolls, damage rolls, Sickened saving throws, skill and ability checks 11 Drunken Courage Immune to fear Staggered May make a standard or move action, 12 Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points but not both 2d6 Movimento Rápido +12m 12 (concede +16para testes de acrobacias e saltar) Cego Lose DEX bonus to AC: -2 AC 16 d10 / 3d6 Queda Suave 18 m -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking ou 13 Drunken Resilience 1/-Redução de Dano DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 initiative; 20% miss chance when attacking Deafened Slow Fall 21m 14 -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound Mãos Vibrantes Delayed death Paralizado Perde ação neste turno DES bonus to AC; -2 CA 15 Fast Movement +15m (concede **+20**para testes de acrobacias e saltar) Drunken Strength 3d6 3 ki points TALENTO BÔNUS Reserva de KI (adamantino) Trata o ataque desarmado como arma de adamante **2d8** 16 Slow Fall 24m ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate 2d6 / 3d8 Drunken Resilience 2/-Nível ☐ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion 17 Idiomas do Sol e da Lua Pode falar com qualquer criatura viva □ Throw Anything Movimento Rápido +18m (concede +24para testes de acrobacias e saltar) 18 ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Oueda Suave 90 ft Nível □ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 Firewater Breath cone de fogo de 9m. dá 2d6 de dano - 4 ki points 19 ☐ Improved Trip □ Mobilidade Drunken Resilience 3/-☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath Nível Auto-Perfeição Tratado como um extra-planar 2.010 10 ☐ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento 20 Queda Suave Qualquer distancia 2d8 / 4d8 4 ki points Drunken Strength 4d6 INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE CURA Nível Nível de Monge Reserva de KI DRUNKEN 7 Nível de Monge KI **MÃOS VIBRANTES** VIBRANTES DIANível de Monge **ACROBACIAS** dias com metade da velocidade MOVER-SE POR OUADRADOS AMEACADOS Nível CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima RESISTÊNCIA FORTITUDE do Monge 15 MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima 10.5m 12m Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 13.5 **PULO LONGO** 30 45 50 **AUTO-PERFEICÃO** CD 5 10 15 20 25 35 40 55 Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 3m 3.3m Treated as an Outsider **PULO ALTO** CD 4 8 12 20 24 28 32 40 44 16 36 Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders. for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4

SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos

ignora 3m de dano por queda

CD 15 de Acrobacia

OUEDA

MONGE

saltar

DRUNKEN Nível do Monge

Damage reduction 10/chaotic