

# 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

- ☐ Catch off-guard
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ Esquiva
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Throw Anything

- ☐ Gorgon's Fist
- ☐ Improved Bull Rush
- ☐ Improved Disarm
- ☐ Improved Feint
- ☐ Improved Trip
- ☐ Mobilidade

- ☐ 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

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

## PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível  
20

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

## MONGE

Nível de Talento  
Monge Bônus

Dano de  
Ataque  
Desarmado

peq / gde

1

■

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

■

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 BMD  
+2 saving throws against enchantment

4

■

d8  
d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)  
Slow Fall 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  
Slow Fall 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

Considera ataque desarmado como Arma Leal

10

■

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave 50 ft

Imune a todos os venenos

11

■

Corpo de Diamante

Slip magically between spaces - 2 ki points  
(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

12

■

2d6  
d10 / 3d6

Abundant step  
Movimento Rápido +12m  
Queda Suave 18 m

Resistência a Magia

13

■

Alma de Diamante

Queda Suave 21m

14

■

Quivering Palm  
Movimento Rápido 15m

Delayed death  
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

15

■

Piscina de KI (adamante)  
Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

16

■

Uncanny Initiative  
Tongue of the Sun and Moon

Choose your own initiative roll  
Speak with any living creature

17

■

Movimento Rápido +18m  
Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

18

■

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

19

■

Pure Power  
Queda Suave Qualquer distancia

+2 para pontos Força, Destreza e Sabedoria

20

■

2d10  
2d8 / 4d8

## Reserva de KI

PISCINA DE KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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

	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