

# WEAPON ADEPT

## (MONGE)

Nível de  
Monge

### BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

#### CA BÔNUS

+ CA

#### MDC Bônus

+ DMC

Nível de  
Monge

Bonus only applied when unarmoured,  
unencumbered and not helpless

### PERFECT STRIKE

#### PERFECT STRIKE PER DAY

Nível de  
Monge

Non-Monk  
Levels

=  + (  ÷ 4 )

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

#### 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

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

Nível ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush  
**6** ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint  
☐ Improved Trip ☐ Mobilidade

Nível ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath  
**10** ☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

### INTEGRIDADE CORPORAL

#### PONTOS DE CURA

Nível  =  Nível de Monge

**7**  =

### ALMA DE DIAMANTE

Nível **MAGIA RESISTÊNCIA** Nível de Monge

**13**  = 10 +

### QUIVERING PALM

**QUIVER DAYS** Nível de Monge

dias =

Nível **RESISTÊNCIA FORTITUDE** Nível de Monge

**15**  = 10 + (  ÷ 2 ) + **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

Dano de Ataque Desarmado

Nível de Bônus

Monge

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**

Fast Movement +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 **EMC**  
+2 saving throws against enchantment

**4**

■

**d8**

d6 / 2d6

Reserva 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**

■

Fast Movement +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

Avoid all damage on successful reflex save  
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

**10**

■

Piscina de KI (leal)  
Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

**11**

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

**12**

■

**2d6**

d10 / 3d6

Abundant step  
Movimento Rápido +12m  
Slow Fall 18m

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

**13**

Alma de Diamante

Resistência a Magia

**14**

■

Slow Fall 21m

**15**

Quivering Palm  
Fast Movement +15m

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

**16**

■

**2d8**

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)  
Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

**17**

Uncanny Initiative  
Tongue of the Sun and Moon

Choose your own initiative roll  
Speak with any living creature

**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

### Piscina de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

= (  ÷ 2 ) + **SAB**

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

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	13.5m	15m	16.5m
PULO LONGO													
	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
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