

# FLOWING MONK

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## REDIRECIONAR

REDIRECIONAR POR DIA

Nível de Monge

Redirecionar hoje

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURATION

Nível de Monge

rds =

$$\left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Cima)

Target may halve the duration with a reflex save:

TESTE REFLEXO CD

Nível de Monge

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

If target charged, gain +2 on CMB and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on CMB and +2 to the save DC

Nível 4 Use o redirecionamento em um alvo que ataques corpo a corpo

Nível 8 Make both reposition and trip attacks

Nível 12 Use o redirecionamento em qualquer atacante corpo a corpo.

## TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- ☐ Manobras Ágeis
  - ☐ Reflexos em Combate
  - ☐ Desviar Objetos
  - ☐ ☐ ☐ Esquiva
  - ☐ Improved Reposition
  - ☐ Derrubar Aprimorado
  - ☐ Nimble Moves
  - ☐ Weapon Finesse

- Nível 6
- ☐ Acrobatic Steps
  - ☐ Bodyguard
  - ☐ Desarme Aprimorado
  - ☐ Fintar Aprimorado
  - ☐ Ki Throw
  - ☐ Mobilidade
  - ☐ Second Chance
  - ☐ Sidestep

- Nível 10
- ☐ In Harm's Way
  - ☐ Repositioning Strike
  - ☐ Flechas Arrebatadora
  - ☐ Ataque em Movimento
  - ☐ Tripping Strike

## ELUSIVE TARGET

Nível 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Nível 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

## INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível 7

Nível de Monge

=

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

Nível 13

= 10 +

## 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 Dano de Ataque Desarmado

Bônus

1

■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes  
Ataque Desarmado  
Redirecionar

Use uma ação de ataque total para mais ataques  
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas  
Reposition or trip when attacked

2

Evasão  
Unbalancing counter

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido  
Ataque de oportunidade deixa inimigos desprevenidos

3

Flowing Dodge  
Treinamento de Manobras  
Mente Tranquila

+1bônus de esquiva por cada inimigo adjacente  
Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BVC  
+2resistências contra encantamento

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)  
Queda Suave 6m

Tratataques desarmados como armas mágicas  
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

5

Salto Alto  
Elusive Target

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
+20para testes de saltar - 1 ki ponto  
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Queda Suave 9m

7

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada

Evita metade do dano em uma resistência de reflexos alta

10

■

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure  
Redirect damage to flanking attacker

um aliado

12

2d6

d10 / 3d6

Passo abundante  
Queda Suave 18 m

Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Queda Suave 21m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva de KI (adamantino)  
Queda Suave 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal  
Idiomas do Sol e da Lua

Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial  
Pode falar com qualquer criatura viva

18

■

Queda Suave 90 ft

19

Corpo Vazio

Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Auto-Perfeição  
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extraplanar

## Reserva de KI

Reserva 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	13.5m	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 para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

SEGURAR NA BORDA

20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda