

MONGE

Nível de
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

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de
Monge

Non-Monk
Levels

□□□□

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

□□□□
□□□□
□□□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de
Monge

□□□□

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

Nível

1 Stunned

Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA

4 Fadiga

Cannot run or charge
-2 Strength and Dexterity

8 Sickened

-2 to attack rolls, damage rolls,
saving throws, skill and ability checks

12 Staggered

May make a standard or move action,
but not both

16 Cego

Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

Deafened

-4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound

20 Paralizado

Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

Nível

□ Desviar Objetos

□ □ □ Esquiva

1

□ Agarrar Aprimorado

□ Estilo Escorpion

□ Throw Anything

Nível

6

□ Gorgon's Fist

□ Improved Bull Rush

□ Improved Disarm

□ Improved Feint

□ Improved Trip

□ Mobilidade

Nível

10

□ Improved Critical

□ Medusa's Wrath

□ Flechas Arrebatadora

□ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível

7

Nível de Monge

□□□□

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

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

Nível

13

□□□□

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

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

□□□□

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

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
Monge

Dano de
Ataque
Desarmado

peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

1

■

d6

d4 / d8

Rajada de Golpes
Ataque Desarmado
Stunning Fist

Use uma ação de ataque total para mais ataques
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas
Stun (or other effects) target for one round

2

■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

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 DMC
+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

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

■

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

■

d10

d8 / 2d8

Queda Suave 40 ft

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

9

■

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido +9m

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

10

■

Reserva de KI (leal)
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

■

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

■

2d6

d10 / 3d6

Abundant step
Movimento Rápido +12m
Queda Suave 18 m

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

13

■

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Queda Suave 21m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

15

■

Quivering Palm
Movimento Rápido 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 adamantite

17

■

Corpo Atemporal
Tongue of the Sun and Moon

No age penalties or artificial ageing
Speak with any living creature

18

■

Movimento Rápido +18m
Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

■

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

■

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self
Queda Suave Qualquer distancia

Treated as outsider

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
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

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