

MONGE

Nível do Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

SAB + ($\div 4$)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge Non-Monk Levels

STUNNING FIST

+ ($\div 4$)

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST

TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

RESISTÊNCIA FORTITUDE

= 10 + ($\div 2$) + **SAB**

Nível

1 Stunned

Perde ação neste turno **DES**bônus para 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

Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

☐ Catch off-guard

☐ Reflexos em Combate

Nível ☐ Desviar Objetos

☐ ☐ ☐ Esquiva

1 ☐ 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 do Monge

7

PONTOS DE CURA

=

ALMA DE DIAMANTE

Nível **MAGIA RESISTÊNCIA** Nível do Monge

13

ALMA DE DIAMANTE

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAMANTE

Nível

dias

=

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível do Monge

RESISTÊNCIA FORTITUDE

= 10 + ($\div 2$) + **SAB**

AUTO-PERFEIÇÃO

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 do Monge

Bônus

1

■

peq / gde

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

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

Fast Movement +3m
Treinamento de Manobras
Mente Tranquila

(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 / d6

Reserva de KI (Magia)
Slow Fall 6m

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

5

Salto Alto

Pureza Corporal

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
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / d8

Queda Suave 40 ft

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 / d6

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

■

Slow Fall 21m

15

Mãos Vibrantes
Fast Movement +15m

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

16

2d8

d6 / d8

Reserva de KI (adamantino)
Slow Fall 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal
Idiomas do Sol e da Lua

No age penalties or artificial ageing
Pode falar com qualquer criatura viva

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

d8 / d8

Auto-Perfeição
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

RESERVA DE KI

Nível do Monge

= ($\div 2$) +

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 **DMC**

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

PULO LONGO

Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda