

# FLOWING MONK

Nível do Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## REDIRECIONAR

REDIRECIONAR POR DIA

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 do Monge

rd =

(Arredonda para Cima)

Target may halve the duration with a reflex save:

TESTE REFLEXO CD

Nível do Monge

= 10 +

(Arredonda para Cima)

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

- ☐ Manobras Ágeis
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Improved Trip
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Weapon Finesse

Nível

1

- ☐ Acrobatic Steps
- ☐ Bodyguard
- ☐ Improved Disarm
- ☐ Improved Feint
- ☐ Ki Throw
- ☐ Mobilidade
- ☐ Second Chance
- ☐ Sidestep

Nível

6

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

Nível

10

## 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

=

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível do Monge

Nível

13

= 10 +

## 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  
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

Avoid all damage on successful reflex save  
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  
+2 saving throws against enchantment

4

d8  
d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)  
Slow Fall 6m

Tratar ataques 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  
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto  
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Queda Suave 9m

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10  
d8 / 2d8

Queda Suave 40 ft

9

Evasão Aprimorada

Avoid half damage on failed reflex save

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

Abundant step  
Queda Suave 18 m

Slip magically between spaces - 2 ki points

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Slow Fall 21m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8  
2d6 / 3d8

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

■

Queda Suave 90 ft

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10  
2d8 / 4d8

Auto-Perfeição  
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

## Piscina de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

=

(Arredonda para Cima)

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

	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											

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