

MASTER OF MANY STYLES (MONGE)

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge Non-Monk Levels

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

STUNNING FIST TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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 ou Deafened	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 -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

Nível	
1	
2	
6	
10	
14	
18	

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível de Monge

$$7 \left[\text{ } \right] =$$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

$$13 \left[\text{ } \right] = 10 +$$

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

$$\left[\text{ } \right] \text{ dias} =$$

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$15 \left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

MONGE

Nível de Monge	Talento	Dano de Ataque Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	
1	■	d6 d4 / d8	Fuse Style 2 Ataque Desarmado Stunning Fist	Use two styles at once 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 BVC +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 Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
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		
15		Quivering Palm Movimento Rápido 15m Fuse Style 4		Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
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 Style Queda Suave Qualquer distancia	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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
	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

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