(MONGE) **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA DMC** BÔNUS STUNNING FIST STUNNING FIST TODAY

Nível de Monge

CA BÔNUS Nível de Monge

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

	OTCITI		<u> </u>	
STUNNING FIST			n-Monk	
PER DAY	Monge	, 1	Levels	\
=	=	+ (•	4)
	CTIMNIN	TC FICT	(Arredono	da para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE NÍVel de

	,	Monge						
= 10 -	+ (•	2)	+	SAB	

M		.,		П
IN	ı	٧	C	

IIVCI		
1	Stunned	Sem ação nesta rodada
		Perde DES e ganha CA ; -2 CA

4	Fadiga	Cannot run or charge
-		-2 Strength and Dexterity

TALENTO BÔNUS

Nível

ou

Deafened

- □ Agarrar Aprimorado 1
- □ Crushing Embrace 2
- □ Greater Grapple 6
- □ Twin Lock 10
- □ Estrangular 14
- □ Backbreaker 18

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

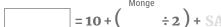
Nível do Monge Nível 7

FORM LOCK

Nível	Nível do Monge				Nível do Conjurador
13		SAB	≥	11	+

MÃOS VIBRANTES





AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

Nivel de Monge	Ataque Des	sarmado	
1	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Graceful Grappler Ataque Desarmado Stunning Fist	Use o nível do monge no lugar de BBA Enquanto agarrando 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 +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Counter-grapple Graceful Grappler	Tratarataques desarmados como armas mágicas Make attack of opportunity when grapple attempted Sem penalidade de ataque, pode usar ataque de oportunidace

nidad
nent
ach

Piscina de KI

Tratado como um extra-planar

PISCINA DE KI CAPACIDADE

20

2d10

2d8 / 4d8

Nível do Monge

Auto-Perfeição

Piscina	a 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

com metade da velocidade

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 30 Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3.3m 3m **PULO ALTO** CD 4 8 16 20 24 28 32

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

Acrobacia +4 for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos **QUEDA** CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda