

# MANOEUVRE MASTER (MONGE)

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### MDC Bônus

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

### STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

Fortitude Resistência CD

STUNNING FIST TODAY

Fortitude Resistência CD

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

- 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 Lose DEX bonus to AC; -2 AC  
-4 on STR, DEX skills, opposed Perception  
ou 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
- ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva
- Nível ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
- 1** ☐ Throw Anything
- ☐ Improved
- ☐ Improved
- Nível ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush
- 6** ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint
- ☐ Improved Trip ☐ Mobilidade
- ☐ Greater
- ☐ Greater
- Nível ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath
- 10** ☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento
- ☐ Strike

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE VIDA

Nível 7

Nível de Monge

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

## ALMA DE DIAMANTE

### MAGIA RESISTÊNCIA

Nível 13

Nível de Monge

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

## PERFECT SELF

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 de talento  
Monge Bônus

1 ■  $\frac{\text{peq}}{\text{gde}}$  **d6** Bônus de Classe de Armadura  
Flurry of Manoeuvres  
Ataque Desarmado  
Stunning Fist Use a full attack action for more combat manoeuvres  
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 (concede +4 para testes de acrobacias e saltar)  
Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BMC para calcular BMC  
Manoeuvre Defence Ataque de oportunidade contra manobras

4  $\frac{\text{d8}}{\text{d6 / 2d6}}$  Piscina de KI (Magia) Tratar ataques desarmados como armas mágicas  
Reliable Manoeuvre Roll twice for CMB - 1 ki point

5 Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
Meditative Manoeuvre +20 para testes de saltar - 1 ki ponto  
Adiciona VON para BMC uma vez no turno

6 ■ Movimento Rápido +6m (concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7 Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points

8  $\frac{\text{d10}}{\text{d8 / 2d8}}$

9 Evasão Aprimorada Avoid half damage on failed reflex save  
Movimento Rápido +9m (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10 ■ Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal

11 Sweeping Manoeuvre Make a manoeuvre against two enemies  
OR two manoeuvres against the same enemy

12  $\frac{\text{2d6}}{\text{d10 / 3d6}}$  Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points  
Movimento Rápido +12m (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13 Alma de Diamante Resistência a Magia

14 ■

15 Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all adjacent enemies  
Fast Movement +15m (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16  $\frac{\text{2d8}}{\text{2d6 / 3d8}}$  Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17 Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing  
Tongue of the Sun and Moon Speak with any living creature

18 ■ Fast Movement +18m (concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19 Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20  $\frac{\text{2d10}}{\text{2d8 / 4d8}}$  Perfect Self Treated as outsider

## FLURRY OF MANOEUVRES

Nível

**1** First combat manoeuvre BMC -2 As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB.

**8** Second combat manoeuvre -3

**15** Third combat manoeuvre -7

## Piscina de KI

### Reserva de KI CAPACIDADE

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

### Piscina de KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBACIAS

### MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

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

### MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

com metade da velocidade  
CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +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