

# TETORI

## (MONGE)

Nível de  
Monge

### BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

#### CA BÔNUS

+ CA

#### DMC 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

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST TODAY

#### RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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 and 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

Nível

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

### INTEGRIDADE CORPORAL

#### PONTOS DE CURA

Nível

Nível do Monge

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

### FORM LOCK

Nível

Nível do Monge

Nível do Conjurador

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + SAB \geq 11 +$$

### MÃOS VIBRANTES

#### VIBRANTES DIAS

dias

$$= \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

Nível

#### RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

### 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 de Monge

<b>1</b>	peq / gde <b>d6</b> d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Graceful Grappler Ataque Desarmado Stunning Fist	Use o nível do monge no lugar de <b>BBA</b> Enquanto agarrando Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round
<b>2</b>		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
<b>3</b>		Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Mente Tranquila	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de <b>BBA</b> para calcular <b>BMC</b> +2 saving throws against enchantment
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Counter-grapple Graceful Grappler	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Make attack of opportunity when grapple attempted Sem penalidade de ataque, pode usar ataque de oportunidade quando Keep <b>DEX</b> bonus when pinning or grappled
<b>5</b>		Break Free Pureza Corporal	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - <b>1 ki point</b> Imune a todas as doenças
<b>6</b>		Movimento Rápido +6m Counter-grapple	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar) Make attack of opportunity even through total concealment
<b>7</b>		Integridade Corporal	Heal your own wounds - <b>2 ki points</b>
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / 2d8	Graceful Grappler Counter-grapple	Heal your own wounds - <b>2 ki points</b> Make attack of opportunity even when flat-footed
<b>9</b>		Inescapable Grasp Movimento Rápido +9m	Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b> (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
<b>10</b>		Piscina de KI (leal) Counter-grapple	Considera ataque desarmado como Arma Leal Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
<b>11</b>		Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m	(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
<b>13</b>		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b> Dimensional anchor when using inescapable grasp
<b>15</b>		Mãos Vibrantes Fast Movement +15m Graceful Grappler	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
<b>16</b>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante)	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
<b>17</b>		Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
<b>18</b>		Fast Movement +18m	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
<b>19</b>		Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - <b>3 ki points</b>
<b>20</b>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição	Tratado como um extra-planar

### Piscina de KI

#### PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível do Monge

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

#### 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
<b>PULO LONGO</b>	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
<b>PULO ALTO</b>	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