

MONGE

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

□□□□

= + (÷ 4)

□□□□
□□□□
□□□□

STUNNING FIST TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

□□□□

= 10 + (÷ 2) + SAB

Nível

1 Stunned

Perde ação neste turno DESbônus para 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
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

ou

Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound

20 Paralizado

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

Nível

□ Desviar Objetos

□ □ □ Esquiva

1

□ Agarrar Aprimorado

□ Estilo Escorpion

□ Throw Anything

Nível

6

□ Gorgon's Fist

□ Improved Bull Rush

□ Improved Disarm

□ Improved Feint

□ Improved Trip

□ Mobilidade

Nível

10

□ Improved Critical

□ Medusa's Wrath

□ Flechas Arrebatadora

□ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

7

Nível de Monge

□□□□

=

ALMA DE DIAMANTE

Nível

13

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

□□□□

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível de Monge

□□□□

dias =

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

□□□□

= 10 + (÷ 2) + 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 talento

Monge Bônus

peq / gde

1

■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes
Ataque Desarmado
Stunning Fist

Use uma ação de ataque total para mais ataques
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 +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular DMC
+2 saving throws against enchantment

4

d8

d6 / d6

Reserva de KI (Magia)
Queda Suave 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

5

Salto Alto

Pureza Corporal

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto
Imune a todas as doenças

6

■

Fast Movement +6m
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido +9m

Avoid half damage on failed reflex save
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

■

Piscina 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 / d6

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

Mãos Vibrantes
Movimento Rápido 15m

Delayed death
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

2d8

d6 / d8

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

■

Movimento Rápido +18m
Slow Fall 27m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10

d8 / d8

Auto-Perfeição
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

□□□□

= (÷ 2) + SAB

Reserva 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

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

for every 10ft of your standard move above 30ft

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