

TETORI

(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

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

0000 0000
0000 0000
0000 0000

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 **DE**Se 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 **DE**Se 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 de Monge

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

FORM LOCK

Nível

Nível de Monge

Nível do Conjurador

$$13 + SAB \geq 11 +$$

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

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

Nível

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge

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

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível

- 20** Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado
peq / gde

1

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
Still Mind

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível do monge no lugar de **BBA** para calcular **BMC**
+2 saving throws against enchantment

4

d8

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 **DEX** bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Purity of Body

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**
Imune a todas as doenças

6

Movimento Rápido +6m
Counter-grapple

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - **2 ki points**

8

d10

d8 / 2d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Heal your own wounds - **2 ki points**
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Fast Movement +9m

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

Piscina de KI (leal)
Counter-grapple

Considera ataque desarmado como Arma Leal
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Movimento Rápido +12m

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Quivering Palm
Movimento Rápido 15m
Graceful Grappler

Delayed death
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2d8

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Movimento Rápido +18m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self

Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

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

Piscina de KI

0000 0000
0000 0000
0000 0000

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
PULO ALTO	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
	Acrobacia +4											

SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda