

MANOEUVRE MASTER (MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge

Non-Monk Levels

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

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\left[\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

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 ou Deafened	Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed -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

	<input type="checkbox"/> Catch off-guard	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate
	<input type="checkbox"/> Desviar Objetos	<input type="checkbox"/> □ □ Esquiva
Nível	<input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado	<input type="checkbox"/> Estilo Escorpion
1	<input type="checkbox"/> Throw Anything	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
	<input type="checkbox"/> Improved Disarm	<input type="checkbox"/> Improved Feint
Nível	<input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Mobilidade
6	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
Nível	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento
10	<input type="checkbox"/>	Strike

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível	Nível do Monge
7	$\left[\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right]$

ALMA DE DIAMANTE

Nível	MAGIA RESISTÊNCIA	Nível do Monge
13	$\left[\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$	

AUTO-PERFEIÇÃO

	Treated as an Outsider
Nível	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
20	Damage reduction 10/chaotic

MONGE

	Dano de Ataque Desarmado	
	Nível do Monge	Bônus
	peq / gde	Bônus de Classe de Armadura
1	■ d6	Flurry of Manoeuvres
	d4 / d8	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		Fast Movement +3m
		Treinamento de Manobras
		Manoeuvre Defence
		(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
		Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC
		Ataque de oportunidade contra manobras
4	d8	Reserva de KI (Magia)
	d6 / 2d6	Reliable Manoeuvre
		Tratar ataques desarmados como armas mágicas
		Roll twice for CMB - 1 ki point
5		Salto Alto
		Meditative Manoeuvre
		Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar
		+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		Integridade Corporal
		Heal your own wounds - 2 ki points
8	d10	
	d8 / 2d8	
9		Evasão Aprimorada
		Movimento Rápido +9m
		Avoid half damage on failed reflex save
		(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
10	■	Reserva 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	2d6	Abundant step
	d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m
		Slip magically between spaces - 2 ki points
		(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13		Alma de Diamante
		Resistência a Magia
14	■	
15		Whirlwind Manoeuvre
		Fast Movement +15m
		Make one manoeuvre against all adjacent enemies
		(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16	2d8	Reserva de KI (adamantino)
	2d6 / 3d8	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
		(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19		Corpo Vazio
		Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20	2d10	Auto-Perfeição
	2d8 / 4d8	Tratado como um extra-planar

FLURRY OF MANOEUVRES

Nível		BMC	
1	First combat manoeuvre	-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

$$\left[\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right] = \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

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 DMC +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											

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