

# MANOEUVRE MASTER (MONGE)

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### MDC Bônus

+ DMC

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

### STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### STUNNING FIST TODAY

### RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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"/> <input type="checkbox"/> <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	
Nível	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
6	<input type="checkbox"/> Improved Disarm	<input type="checkbox"/> Improved Feint
	<input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Mobilidade
	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Greater	
Nível	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
10	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento
	<input type="checkbox"/>	Strike

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE CURA

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

## ALMA DE DIAMANTE

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

## AUTO-PERFEIÇÃO

Nível	Treated as an Outsider
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	■	peq / gde d6 d4 / d8	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			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 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) 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	■		Fast Movement +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	■		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		2d6 d10 / 3d6	Abundant step 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 Movimento Rápido 15m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
----	--	--	---	---

16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino)	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 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição	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	

## Reserva de KI

### PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

### Reserva de KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBACIAS

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

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO	com metade da velocidade +3m ao mover-se em velocidade máxima
CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC	

	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
-------	--