

MASTER OF MANY STYLES (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

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

STUNNING FIST TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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 and 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

Nível	1	
2		
6		
10		
14		
18		

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível	7		Nível de Monge

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível	13		Nível de Monge

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAMANTE

Nível			Nível de Monge

RESISTÊNCIA FORTITUDE

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

MONGE

Dano de Ataque Desarmado
Nível de talento
Monge Bônus

1	■	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Fuse Style 2 Ataque Desarmado Stunning Fist	Use two styles at once 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 / 2d6	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 / 2d8	Slow Fall 12m Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
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 / 3d6	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 Fuse Style 4	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16		2d8 2d6 / 3d8	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 2d8 / 4d8	Perfect Style Queda Suave Qualquer distancia	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

Reserva de KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD

com metade da velocidade

+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											

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