

TETORI

(MONGE)

Nível do Monge

Nível do Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST
PER DAY

Non-Monk
Levels

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST
TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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 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 Perde ação neste turno DESbônus para 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 do Monge

$$\boxed{} = \boxed{}$$

FORM LOCK

Nível

Nível do Monge

Nível do Conjurador

$$\boxed{} + SAB \geq 11 + \boxed{}$$

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

$$\boxed{} \text{ dias} = \boxed{}$$

Nível

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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 do Monge

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
Mente Tranquila

(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

Reserva 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
Pureza Corporal

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

Integridade Corporal

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
Movimento Rápido +9m

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

10

Reserva 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

Mãos Vibrantes
Fast Movement +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

Reserva de KI (adamantino)

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

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

Auto-Perfeição

Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível do Monge

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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

PULO LONGO

Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
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

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