

FLOWING MONK

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

REDIRECIONAR

REDIRECIONAR POR DIA

Nível de Monge

Redirecionar hoje

=

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURATION

Nível de Monge

rd =

(Arredonda para Cima)

Target may halve the duration with a reflex save:

TESTE REFLEXO CD

Nível de Monge

= 10 +

(Arredonda para Cima) + SAB

If target charged, gain +2 on CMB and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on CMB and +2 to the save DC

Nível 4

Use o redirecionamento em um alvo que ataques corpo a corpo

Nível 8

Make both reposition and trip attacks

Nível 12

Use o redirecionamento em qualquer atacante corpo a corpo.

TALENTO BÔNUS

- ☐ Manobras Ágeis
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ □ □ Esquiva
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Improved Trip
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Weapon Finesse

Nível 1

- ☐ Acrobatic Steps
- ☐ Bodyguard
- ☐ Improved Disarm
- ☐ Improved Feint
- ☐ Ki Throw
- ☐ Mobilidade
- ☐ Second Chance
- ☐ Sidestep

Nível 6

- ☐ In Harm's Way
- ☐ Repositioning Strike
- ☐ Flechas Arrebatadora
- ☐ Ataque em Movimento
- ☐ Tripping Strike

Nível 10

ELUSIVE TARGET

Nível 5

When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Nível 11

Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

Nível de Monge

7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

Nível 13

= 10 +

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 de talento

Monge Bônus

1

peq / gde
d6
d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura
Rajada de Golpes
Ataque Desarmado
Redirecionar

Use uma ação de ataque total para mais ataques
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas
Reposition or trip when attacked

2

Evasão
Unbalancing counter

Avoid all damage on successful reflex save
Ataque de oportunidade deixa inimigos desprevenidos

3

Flowing Dodge
Treinamento de Manobras
Mente Tranquila

+1bônus de esquiva por cada inimigo adjacente
Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BVC
+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
Elusive Target

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

Queda Suave 9m

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10
d8 / 2d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada

Avoid half damage on failed reflex save

10

■

Piscina de KI (leal)
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

um aliado

12

2d6
d10 / 3d6

Abundant step
Queda Suave 18 m

Slip magically between spaces - 2 ki points

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Queda Suave 21m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

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

■

Slow Fall 27m

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10
2d8 / 4d8

Auto-Perfeição
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

=

(Arredonda para Cima) + 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

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