

# TETORI

## (MONGE)

Nível de  
Monge

### BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

#### CA BÔNUS

+ CA

#### DMC 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

### PUNHO ATORDOANTE

#### PUNHO ATORDOANTE POR DIA

Nível de Monge

Níveis de Não-monge

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Níveis de Não-monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Fortitude  
Resistência CD

PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL

Nível de Monge

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

Nível

- 1** Atordoado Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA
- 4** Fadigado Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza
- 8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades
- 12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas
- 16** Cego Perde **bônus em DES** na CA; -2 CA  
-4 em **FOR** **bônus em** perícias, Percepção oposta  
ou 50% de chance de erro quando atacando  
CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade
- Surdo -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar  
-4 em Percepção oposta  
automaticamente falha em testes de Percepção para som
- 20** Paralizad Perde ação neste turno **DES**bônus 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 de Monge

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

### FORM LOCK

Nível

Nível de Monge

Nível do Conjurador

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + SAB \geq 11 + \left( \frac{\text{Nível do Conjurador}}{2} \right)$$

### MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIA

dias

Nível de Monge

Nível

Fortitude  
Resistência CD

Nível de Monge

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

### AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível

**20** Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.  
Redução de dano 10/caótico

### MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado  
peq / gde

**1**

**d6**

**d4 / d8**

Bônus de Classe de Armadura  
Graceful Grappler  
Ataque Desarmado  
Punho Atordoante

Use o nível do monge no lugar de **BBA** Enquanto agarrando  
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas  
Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno

**2**

Evasão

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

**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 resistências contra encantamento

**4**

**d8**

**d6 / d6**

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

Curar suas próprias feridas - **2 pontos de ki**

**8**

**d10**

**d8 / d8**

Graceful Grappler  
Counter-grapple

Curar suas próprias feridas - **2 pontos de ki**  
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 / d6**

Fast Movement +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 / d8**

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 / d8**

Auto-Perfeição

Tratado como um extraplanar

### Reserva de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Reserva 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 **MCD**

+3m ao mover-se em velocidade máxima

**PULO LONGO**

Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5m	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 para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

#### 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