

MANOEUVRE MASTER (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

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível		
1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde DESE ganha 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 , DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	ou	
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralizado	Sem ação nesta rodada Perde DESE ganha 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	
	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
	<input type="checkbox"/> Improved Disarm	<input type="checkbox"/> Improved Feint
Nível	<input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Mobilidade
6	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
Nível	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento
10	<input type="checkbox"/>	Strike

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível	Nível do Monge
7	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$

ALMA DE DIAMANTE

Nível	MAGIA RESISTÊNCIA	Nível do Monge
13	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$	

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
20	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	Piscina 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	■		Movimento Rápido +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 Fast Movement +15m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante)	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	■		Fast Movement +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	

Piscina de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível do Monge

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

Piscina de KI

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

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

	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