

MASTER OF MANY STYLES (MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA Bônus

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

$$\left\{ \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

$$\left\lfloor \frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right\rfloor + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$$

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\left\lfloor \frac{\text{Nível}}{4} \right\rfloor = 10 + \left(\frac{\text{Nível}}{2} \right) + SAB$$

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

Nível	MAGIA RESISTÊNCIA	Nível de Monge
13		

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAMANTE

Nível	15	RESISTÊNCIA FORTITUDE	Nível de Monge

$$\left\lfloor \frac{\text{Nível}}{4} \right\rfloor = 10 + \left(\frac{\text{Nível}}{2} \right) + SAB$$

MONGE

Dano de Ataque Desarmado		
Nível do Monge	Bônus	
1	peq / gde	Bônus de Classe de Armadura
	d6	Fuse Style 2
	d4 / d8	Ataque Desarmado
		Stunning Fist
2		Evasão
3		Fast Movement +3m
		Treinamento de Manobras
		Mente Tranquila
4	d8	Reserva de KI (Magia)
	d6 / 2d6	Slow Fall 6m
5		Salto Alto
		Pureza Corporal
6		Movimento Rápido +6m
		Queda Suave 9m
7		Integridade Corporal
8	d10	Queda Suave 40 ft
	d8 / 2d8	Fuse Style 3
9		Evasão Aprimorada
		Movimento Rápido +9m
10		Reserva de KI (leal)
		Queda Suave 50 ft
11		Corpo de Diamante
12	2d6	Abundant step
	d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m
		Queda Suave 18 m
13		Alma de Diamante
14		Slow Fall 21m
15		Mãos Vibrantes
		Fast Movement +15m
		Fuse Style 4
16	2d8	Reserva de KI (adamantino)
	2d6 / 3d8	Slow Fall 24m
17		Corpo Atemporal
		Idiomas do Sol e da Lua
18		Movimento Rápido +18m
		Queda Suave 90 ft
19		Corpo Vazio
20	2d10	Perfect Style
	2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distancia

Piscina de KI

Reserva de KI

$$\left\lfloor \frac{\text{CAPACIDADE}}{2} \right\rfloor = \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Piscina de KI

□□□ □□□□
□□□ □□□□
□□□ □□□□

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD com metade da velocidade

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC com metade da velocidade

	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
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											

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