

# TETORI

## (MONGE)

Nível de Monge

### BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

#### CA BÔNUS

+ CA

#### MDC Bônus

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

### STUNNING FIST

#### STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

#### Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

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

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 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 Sem ação nesta rodada  
Perde DESe ganha 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 VIDA

Nível

Nível de Monge

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

### FORM LOCK

Nível

Nível de Monge

Nível do Conjurador

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + SAB \geq 11 + \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

### QUIVERING PALM

#### QUIVER DAYS

Nível de Monge

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

Nível

#### Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

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

### PERFECT SELF

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 Monge

<b>1</b>	peq / gde <b>d6</b> d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Graceful Grappler Ataque Desarmado Stunning Fist	Use o nível do monge no lugar de BBAEnquanto agarrando Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round
<b>2</b>		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
<b>3</b>		Movimento Rápido +3m Treinamento de Manobras Still Mind	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC +2 saving throws against enchantment
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Counter-grapple Graceful Grappler	Tratarataques 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
<b>5</b>		Break Free Purity of Body	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - <b>1 ki point</b> Imune a todas as doenças
<b>6</b>		Movimento Rápido +6m Counter-grapple	(concede +8para testes de acrobacias e saltar) Make attack of opportunity even through total concealment
<b>7</b>		Wholeness of Body	Heal your own wounds - <b>2 ki points</b>
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / 2d8	Graceful Grappler Counter-grapple	Heal your own wounds - <b>2 ki points</b> Make attack of opportunity even when flat-footed
<b>9</b>		Inescapable Grasp Movimento Rápido +9m	Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b> (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
<b>10</b>		Piscina de KI (leal) Counter-grapple	Considera ataque desarmado como Arma Leal Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
<b>11</b>		Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m	(concede +16para testes de acrobacias e saltar)
<b>13</b>		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b> Dimensional anchor when using inescapable grasp
<b>15</b>		Quivering Palm Fast Movement +15m Graceful Grappler	Delayed death (concede +20para testes de acrobacias e saltar) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
<b>16</b>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante)	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
<b>17</b>		Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
<b>18</b>		Fast Movement +18m	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
<b>19</b>		Iron Body	Gain effect of Iron Body spell for 1 min - <b>3 ki points</b>
<b>20</b>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Treated as outsider

### Piscina de KI

#### Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

#### 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 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
<b>PULO LONGO</b>	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
<b>PULO ALTO</b>	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
	Acrobacia +4											

#### SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

#### QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda