

FLOWING MONK

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

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 =

$$\left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) \text{ (Arredonda para Cima)}$$

Target may halve the duration with a reflex save:

TESTE REFLEXO CD

Nível de Monge

=

$$10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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

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

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

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

13 =

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge	Dano de Ataque Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	
1	d6 d4 / d8	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 Still Mind	+1bônus de esquiva por cada inimigo adjacente Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
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		Slow Fall 9m	
7		Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
8	d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft	
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
12	2d6 d10 / 3d6	Abundant step Slow Fall 18m	Slip magically between spaces - 2 ki points
13		Alma de Diamante	Resistência a Magia
14		Slow Fall 21m	
15		Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level
16	2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17		Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18		Queda Suave 90 ft	
19		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia	Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

=

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

Piscina de KI

□□ □□ □□ □□ □□ □□

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD

com metade da velocidade

+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
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 Reflexos											
QUEDA	CD 15 de Acrobacia											

for every 10ft of your standard move above 30ft

se falhar o pulo em 4 ou menos

ignora 3m de dano por queda