

FLOWING MONK

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

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 =

(Arredonda para Cima)

Target may halve the duration with a reflex save:

TESTE REFLEXO CD

Nível de Monge

= 10 +

(Arredonda para Cima) + 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

Nível 1

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

Nível 6

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

Nível 10

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 VIDA

Nível de Monge

Nível 7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

Nível 13

= 10 +

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 Talento Monge

Dano de Ataque Desarmado

peq / gde

1

■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

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 BMB
+2 saving throws against enchantment

4

d8
d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)
Slow Fall 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

■

Reserva 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

um aliado

12

2d6
d10 / 3d6

Abundant step
Queda Suave 18 m

Slip magically between spaces - 2 ki points

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Queda Suave 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 adamante

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

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

=

(Arredonda para Cima) + SAB

Reserva 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

PULO LONGO

Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	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

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda