

TETORI

(MONGE)

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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

7

$$=$$

FORM LOCK

Nível

Nível de Monge

Nível do Conjurador

$$+ SAB \geq 11 +$$

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

$$=$$

Nível

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

15

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

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível

20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado
peq / gde

1

d6

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

2

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

3

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

4

d8

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

5

Break Free

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - 1 ki point
Imune a todas as doenças

6

Movimento Rápido +6m
Counter-grapple

(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / 2d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Heal your own wounds - 2 ki points
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Movimento Rápido +9m

Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point
(concede +12para testes de acrobacias e saltar)

10

Reserva de KI (leal)
Counter-grapple

Considera ataque desarmado como Arma Leal
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Movimento Rápido +12m

(concede +16para testes de acrobacias e saltar)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Quivering Palm
Movimento Rápido 15m
Graceful Grappler

Delayed death
(concede +20para testes de acrobacias e saltar)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2d8

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Movimento Rápido +18m

(concede +24para testes de acrobacias e saltar)

19

Iron Body

Gain effect of Iron Body spell for 1 min - 3 ki points

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self

Treated as outsider

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

Reserva 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
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

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