

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

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

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

- 1** Stunned Perde ação neste turno **DES** bônus 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 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 Perde ação neste turno **DES** bônus para 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 CURA

Nível

Nível de Monge

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

FORM LOCK

Nível

Nível de Monge

Nível do Conjurador

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

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

dias

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

Nível

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

AUTO-PERFEIÇÃO

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

1	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Graceful Grappler Ataque Desarmado Stunning Fist	Use o nível do monge no lugar de BBA Enquanto 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		Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Mente Tranquila	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Counter-grapple Graceful Grappler	Tratar ataques 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 Pureza Corporal	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - 1 ki point Imune a todas as doenças
6		Fast Movement +6m Counter-grapple	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar) Make attack of opportunity even through total concealment
7		Integridade Corporal	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 +12 para testes de acrobacias e saltar)
10		Piscina 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 +16 para 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		Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m Graceful Grappler	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino)	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 +24 para testes de acrobacias e saltar)
19		Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição	Tratado como um extra-planar

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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 **DMC**

+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
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
PULO ALTO	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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda