

# MARTIAL ARTIST (MONGE)

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### MDC Bônus

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

### STUNNING FIST PER DAY

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

### STUNNING FIST TODAY

### RESISTÊNCIA FORTITUDE

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

= 10 + ( ) ÷ 2 + SAB (+ 1)

Nível 1 Stunned

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

Nível 4 Fadiga

Cannot run or charge  
-2 Strength and Dexterity

Nível 8 Sickened

-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks

Nível 12 Staggered

May make a standard or move action, but not both

Nível 16 Cego

Lose DEX bonus to AC; -2 AC  
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking

ou

DC 10 Acrobatics to move more than half speed  
-4 initiative; 20% miss chance when attacking  
-4 on opposed Perception  
automatically fail Perception checks for sound

Nível 20 Paralizado

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

## TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- Catch off-guard
  - Reflexos em Combate
  - Desviar Objetos
  - Esquiva
  - Agarrar Aprimorado
  - Estilo Escorpion
  - Throw Anything

- Nível 6
- Gorgon's Fist
  - Improved Bull Rush
  - Improved Disarm
  - Improved Feint
  - Improved Trip
  - Mobilidade

- Nível 10
- Improved Critical
  - Medusa's Wrath
  - Flechas Arrebatadora
  - Ataque em Movimento

## MÃOS VIBRANTES

### VIBRANTES DIAS

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

=

### RESISTÊNCIA FORTITUDE

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

= 11 + ( ) ÷ 2 + SAB

## MONGE

### Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

1	■	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Stunning Fist	Use uma ação de ataque total para mais ataques 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 Pain Points	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +1 para confirmar danos críticos
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master	Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats
5			Salto Alto	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto
6	■		Fast Movement +6m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Physical Resistance -1	Reduz dano da habilidade
8		d10 d8 / 2d8		
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
10	■		Piscina de KI (leal) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2	Considera ataque desarmado como Arma Leal Immune to exhaustion
12	■	2d6 d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m	(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13			Defensive Roll Physical Resistance -3	Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14	■			
15			Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Physical Resistance -4	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
18	■		Movimento Rápido +18m	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance -5	Reduz dano nas rolagens defencivas
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4	Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a ki pool from another class

## EXPLOIT WEAKNESS

### TESTE DE SABEDORIA

Nível de Monge

+ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

= + SAB

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness. Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to AC until your next turn.

### TESTE DE SABEDORIA

Nível de Monge

+ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

= 10 + CR

CR

or object's hardness

## 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 DMC

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	
		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											

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