

MARTIAL ARTIST (MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

□□□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

□□□□

= 10 + () + SAB (+ 1)

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
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

ou

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

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

□ Desviar Objetos

□ Esquiva

Nível

1

□ 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

□ dias =

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

= 11 + () + SAB

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

1 ■ **d6**
peq / gde
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

■

Movimento Rápido +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
Fast Movement +15m

Delayed death
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

2d8
2d6 / 3d8

Piscina de Ki (adamante)
Physical Resistance -4

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

18

■

Fast Movement +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 BÔNUS

Nível de Monge

+ =

+ SAB

TESTE DE SABEDORIA

Challenge Rating

= 10 + CR

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.

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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda