

(MONGE)

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

**CA BÔNUS**


$$\left. \begin{array}{l} \text{MDC Bônus} \\ \text{MDC DMC} \end{array} \right\} = \frac{\text{SAB}}{4} + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

**STUNNING FISTS**  
PER DAY

= \_\_\_\_\_ + ( \_\_\_\_\_  $\div$  4 )

  **STUNNING FIST** (Arredonda para Baixo)  
**TODAY**

## RESISTÊNCIA FORTITUDE de

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \overset{\text{Monge}}{\left( \phantom{00} \div 2 \right)} + \overset{\text{level 3}}{\text{SAB} \left( + 1 \right)}$$

1

- |           |            |   |
|-----------|------------|---|
| <b>1</b>  | Stunned    | Sem ação nesta rodada<br>Perde <b>DE</b> Se ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>  |
| <b>4</b>  | Fadiga     | Cannot run or charge<br>-2 Strength and Dexterity   |
| <b>8</b>  | Sickened   | -2 to attack rolls, damage rolls,<br>saving throws, skill and ability checks  |
| <b>12</b> | Staggered  | May make a standard or move action,<br>but not both   |
| <b>16</b> | Cego       | Lose <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b><br>-4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> skills, opposed Perception             |
|           | ou         | 50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed   |
|           | Deafened   | -4 initiative; 20% miss chance when attacking<br>-4 on opposed Perception<br>automatically fail Perception checks for sound |
| <b>20</b> | Paralizado | Sem ação nesta rodada<br>Perde <b>DE</b> Se ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>  |

## TALENTO BÔNUS

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

1

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

6

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

10

## QUIVERING PALM

## QUIVER DAYS

**dias** = \_\_\_\_\_

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE<sup>CD</sup>

$$\boxed{\phantom{000}} = 11 + \left( \frac{\text{Niveau de Monge}}{2} \right) + \text{SAB}$$

## MONGE

Nível de Talento	Dano de Ataque
Monge Bônus	Desarmado
	peq / gde

### Bônus de Classe de Armadura

- |    |   |                          |   |   |
|----|---|--------------------------|---|---|
| 1  | ■ | <b>d6</b><br>d4 / d8     | Rajada de Golpes<br>Ataque Desarmado<br>Stunning Fist                 | Use uma ação de ataque total para mais ataques<br>Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas<br>Stun (or other effects) target for one round           |
| 2  | ■ |                          | Evasão  | Avoid all damage on successful reflex save  |
| 3  |   |                          | Movimento Rápido +3m<br>Treinamento de Manobras<br>Pain Points        | (concede +4 para testes de acrobacias e saltar)<br>Use o nível do monge no lugar de <b>BBA</b> para calcular <b>BMC</b><br>+1 para confirmar danos críticos |
| 4  |   | <b>d8</b><br>d6 / 2d6    | Exploit Weakness<br>Martial Arts Master                               | Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses<br>Use monk level to take Fighter feats   |
| 5  |   |                          | Salto Alto<br>Extreme Endurance                                       | Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar<br>+20 para testes de saltar - <b>1 ki ponto</b><br>Immune to fatigue                          |
| 6  | ■ |                          | Movimento Rápido +6m  | (concede +8 para testes de acrobacias e saltar)   |
| 7  |   |                          | Physical Resistance -1  | Reduz dano da habilidade  |
| 8  |   | <b>d10</b><br>d8 / 2d8   |   |   |
| 9  |   |                          | Evasão Aprimorada<br>Movimento Rápido +9m                             | Avoid half damage on failed reflex save<br>(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)   |
| 10 | ■ |                          | Reserva de KI (leal)<br>Extreme Endurance 2<br>Physical Resistance -2 | Considera ataque desarmado como Arma Leal<br>Immune to exhaustion   |
| 12 | ■ | <b>2d6</b><br>d10 / 3d6  | Movimento Rápido +12m   | (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)  |
| 13 |   |                          | Defensive Roll<br>Physical Resistance -3                              | Reflex for half damage to avoid hitting Ohp   |
| 14 | ■ |                          |   |   |
| 15 |   |                          | Quivering Palm<br>Movimento Rápido 15m                                | Delayed death<br>(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)   |
| 16 |   | <b>2d8</b><br>2d6 / 3d8  | Piscina de KI (adamante)<br>Physical Resistance -4                    | Trata o ataque desarmado como arma de adamantite  |
| 18 | ■ |                          | Movimento Rápido +18m   | (concede +24 para testes de acrobacias e saltar)  |
| 19 |   |                          | Greater Defensive Roll<br>Physical Resistance -5                      | Reduz dano nas rolagens defensivas  |
| 20 |   | <b>2d10</b><br>2d8 / 1d8 | 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

$$+ \boxed{\phantom{0000}} = \phantom{0000} + \text{SAB}$$

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

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \text{CR}$$

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 **M**

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
SEGURAR NA BORDA	Acrobacia +4	for every 10ft of your standard move above 30ft										
	20 Reflexos	se falhar o pulo em 4 ou menos										
QUEDA	CD	15 de Acrobacia			ignora 3m de dano por queda							