

(MONGE)

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

## CA BÔNUS

$$\left( \begin{array}{c} + \text{ CA} \\ \text{DMC BÔNUS} \\ + \text{ DMC} \end{array} \right) = \text{SAB} + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$
 (Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## PUNHO ATORDOANTE

| <b>PUNHO ATORDOANTE</b><br><b>POR DIA</b> | <b>Atordoamento</b><br>de<br>Monge | <b>Níveis de</b><br><b>Não-monge</b> |
|---|------------------------------------|--------------------------------------|
|---|------------------------------------|--------------------------------------|

$$\boxed{\phantom{00}} = \underline{\hspace{2cm}} + \left( \underline{\hspace{2cm}} \div 4 \right)$$

(Arredonda para Baixo)

## PUNHO ATORDOANTE

Fortitude Resistência CD      Nível de Monge      from level 3

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

| Nível | Atordoado | Perde ação neste turno | DESbônus para CA; -2 CA |
|-------|-----------|------------------------|-------------------------|
| 1     |           |                        |                         |

|   |          |  |
|---|----------|--|
| 4 | Fadigado | Não pode correr ou realizar investida<br>-2 Força e Destreza |
|---|----------|--|

**8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades

**12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas

**16** Cego Perde **bônus em**DES na **CA**; -2 **CA**  
-4 em **FORe** **bônus em**perícias, Percepção oposta

ou 50% de chance de erro quando atacando CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade

|       |   |    |
|-------|---|----|
| Surdo | -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar<br>-4 em Percepção oposta<br>automaticamente falha em testes de Percepção para sem | 14 |
|-------|---|----|

**20 Paralizado** Perde ação neste turno **DESBônus para CA; -2 CA**

## TALENTO BÔNUS

Nível 1

- ☐ Pegar Desprevenido
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Arremessar Qualquer Coisa
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Esquiva
- ☐ Estilo Escorpion

Nível 6

- ☐ Punho da Górgona
- ☐ Ultrapassar Aprimorado
- ☐ Desarme Aprimorado
- ☐ Fintar Aprimorado
- ☐ Derrubar Aprimorado
- ☐ Mobilidade








Nível ☐ Crítico Aprimorado ☐ Ira da Medusa  
**10** ☐ Flechas Arrebatadora ☒ Ataque em Movimento

## MÃOS VIBRANTES

**VIBRANTES** **DIAN**ível de Monge

$$\text{Nível } 15 \text{ Fortitude Resistência CD} = 11 + \left( \text{Nível de Monge} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

## MONGE

| Nível de Talentos | Dano de Ataque Desarmado  | Bônus de Classe de Armadura   | Outros   |
|-------------------|---|---|--|
| 1                 |  <b>d6</b><br>d4 / d8    | Rajada de Golpes<br>Ataque Desarmado<br>Punho Atordoante              | Use uma ação de ataque total para mais ataques<br>Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas<br>Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno                     |
| 2                 |                          | Evasão  | Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido   |
| 3                 |   | Fast Movement <b>+3m</b><br>Treinamento de Manobras<br>Pain Points    | (concede <b>+4</b> para testes de acrobacias e saltar)<br>Use o nível do monge no lugar de <b>BB</b> para calcular <b>BMC</b><br><b>+1</b> 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><b>+20</b> para testes de saltar - <b>1 ki ponto</b><br>Immune to fatigue                                |
| 6                 |                          | Movimento Rápido <b>+6m</b>   | (concede <b>+8</b> 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 <b>+9m</b>                      | Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha<br>(concede <b>+12</b> 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 | Fast Movement <b>+12m</b>   | (concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)  |
| 13                |   | Defensive Roll<br>Physical Resistance -3                              | Reflex for half damage to avoid hitting Ohp  |
| 14                |                        |   |  |
| 15                |   | Mãos Vibrantes<br>Fast Movement <b>+15m</b>                           | Delayed death<br>(concede <b>+20</b> para testes de acrobacias e saltar)   |
| 16                | <b>2d8</b><br>2d6 / 3d8   | Reserva de KI (adamantino)<br>Physical Resistance -4                  | Trata o ataque desarmado como arma de adamantino   |
| 18                |                        | Movimento Rápido <b>+18m</b>  | (concede <b>+24</b> 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 / 3d8  | Extreme Endurance 4   | Immune to death effects  |

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

## EXPLOIT WEAKNESS

$$\text{TESTE DE SABEDORIA}^{\text{Monge}} \quad \text{TESTE DE SABEDORIA}^{\text{Challenge Rating}}$$

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \text{SAB} \quad \boxed{\phantom{00}} = 10 + \text{ND}$$

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**

**MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO** com metade da velocidade  
CD de Acrobacia = 5 + do Oponente **MCD** +3m ao mover-se em velocidade máxima

|            |           |      |      |      |      |      |      |       |      |       |     |       |
|------------|-----------|------|------|------|------|------|------|-------|------|-------|-----|-------|
| PULO LONGO | Distância | 1.5m | 3m   | 4.5m | 6m   | 7.5m | 10m  | 10.5m | 12m  | 13.5m | 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 para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

**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