MARTIAL ARTIST Nível de **MONGE** (MONGE) Nível dento Bônus Ataque **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Monge Desarmado **CA BÔNUS** Bônus de Classe de Armadura peq / gde Nível de Raiada de Golpes Use uma ação de ataque total para mais ataques d6 1 Monge Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas d4/d8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round **MDC** Bônus Avoid all damage on successful reflex save Evasão (Arredonda para Baixo) 2 Bonus only applied when unarmoured, Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) unencumbered and not helpless 3 Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC STUNNING FIST Pain Points +1 para confirmar danos criticos STUNNING FIST Nível de Non-Monk **Exploit Weakness** Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses d8 PER DAY Monge Levels 4 d6/2d6 Martial Arts Master Use monk level to take Fighter feats Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia par Salto Alto saltar (Arredonda para Baixo) 5 +20 para testes de saltar - 1 ki ponto STUNNING FIST Extreme Endurance Immune to fatigue **TODAY** RESISTÊNCIA FORTITUDE de from 6 Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) 7 Physical Resistance -1 Reduz dano da habilidade Nível d10 8 1 Stunned Sem ação nesta rodada d8 / 2d8 Perde **DES**e ganha **CA**; -2 **CA** Avoid half damage on failed reflex save Evasão Aprimorada Fadiga Cannot run or charge 4 9 Fast Movement +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) -2 Strength and Dexterity -2 to attack rolls, damage rolls, 8 Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal saving throws, skill and ability checks 10 Extreme Endurance 2 Immune to exhaustion May make a standard or move action, Physical Resistance -2 Staggered 12 but not both Lose DEX bonus to AC; -2 AC 2d6 16 Cego Movimento Rápido +12m (concede +16para testes de acrobacias e saltar) **12** -4 on STR and DEX skills, opposed Perception d10 / 3d6 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed Defensive Roll Reflex for half damage to avoid hitting Ohp 13 Physical Resistance -3 Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound 14 Paralizado Sem ação nesta rodada 20 Quivering Palm Delayed death Perde DESe ganha CA; -2 CA 15 Movimento Rápido 15m (concede +20para testes de acrobacias e saltar) TALENTO BÔNUS Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma de adamante 2d8 16 □ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate Physical Resistance -4 2d6/3d8 Nível □ Desviar Objetos □ Esquiva ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion 18 Movimento Rápido +18m (concede +24para testes de acrobacias e saltar) ☐ Throw Anything Greater Defensive Roll Reduz dano nas rolagens defencivas 19 ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Physical Resistance -5 Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 2d10 Extreme Endurance 4 Immune to death effects 20 ☐ Improved Trip □ Mobilidade 2d8 / 4d8 Nível ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath † Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a ki pool from another class 10 ☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento **EXPLOIT WEAKNESS OUIVERING PALM** TESTE DE SABEDORIA Challenge TESTE DE SABEDORJARÔNUS QUIVER DAYS Nível de Monge Monge Rating = 10 + + SAB dias Nível RESISTÊNCIA FORTITUDE VEPde or object's As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack 15 until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness. ÷2)+ SAB 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 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 MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 10m 10.5m 12m 13.5 16.5m 7.5m 15m **PULO LONGO** CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 Distância 30cm 0.6m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m 1.2m 1.2m 1.5m PULO ALTO CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4

SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos

CD 15 de Acrobacia

QUEDA

se falhar o pulo em 4 ou menos

ignora 3m de dano por queda