## MARTIAL ARTIST Nível de MONGE Dano de Ataque Desarmado Nível de alento (MONGE) **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Monge Bônus **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 2 Evasão (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, Movimento Rápido +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 Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia pa (Arredonda para Baixo) +20para testes de saltar - 1 ki ponto 5 STUNNING FIST Extreme Endurance Immune to fatigue Fortitude Nível de from 6 Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) Resistência CD Monge 7 Physical Resistance -1 Reduz dano da habilidade Nível d10 8 1 Stunned Sem ação nesta rodada d8 / 2d8 Perde DESe ganha CA; -2 CA Avoid half damage on failed reflex save Evasão Aprimorada Fadiga Cannot run or charge 4 9 Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) -2 Strength and Dexterity -2 to attack rolls, damage rolls, 8 Sickened Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal saving throws, skill and ability checks Extreme Endurance 2 10 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 ${f STR}$ and ${f DEX}$ 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 14 automatically fail Perception checks for sound Paralizado Sem ação nesta rodada 20 Quivering Palm Delayed death Perde DESe ganha CA; -2 CA 15 Fast Movement +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 Fast Movement +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 20 Extreme Endurance 4 Immune to death effects ☐ 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 SABEDORJABÔNUS QUIVER DAYS Nível de Monge Monge Rating = 10 + dias + Nível or object's **Fortitude** As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack Nível de 15 hardness Resistência CD 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. ÷2)+SAB **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												
PULO LONGO	Distância CD			4.5m 15		7.5m 25	10m 30	10.5m 35	12m 40	13.5 45	15m 50	16.5m 55
PULO ALTO	Distância CD		0.6m 8	1.2m 12	1.2m 16	1.5m 20	1.8m 24	2.1m 28	2.4m 32	2.7m 36	3m 40	3.3m 44
	Acrob	crobacia +4			for every 10ft of your standard move above 30ft							
SEGURAR NA	20 Reflexos			se falhar o pulo em 4 ou menos								
QUEDA	15 de Acrobacia			ignora 3m de dano por queda								

saltar