

MARTIAL ARTIST

(MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Nível 1 Stunned

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

Nível 4 Fadiga

Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity

Nível 8 Sickened

-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks

Nível 12 Staggered

May make a standard or move action, but not both

Nível 16 Cego

Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception

Nível 18 ou

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

Nível 20 Deafened

-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound

Nível 20 Paralizado

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- Catch off-guard
 - Desviar Objetos
 - Agarrar Aprimorado
 - Throw Anything

- Reflexos em Combate
- Esquiva
- Estilo Escorpion

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 + (

÷ 2) + SAB

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Bônus

1 ■ $\frac{1}{2}$ d6 + $\frac{1}{4}$ 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 $\frac{1}{2}$ d8 + $\frac{1}{2}$ d6

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 $\frac{1}{2}$ d10 + $\frac{1}{2}$ d8

Evasão Aprimorada

Avoid half damage on failed reflex save
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

9

Movimento Rápido +9m

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

10 ■

Reserva de KI (leal)
Extreme Endurance 2
Physical Resistance -2

Considera ataque desarmado como Arma Leal
Immune to exhaustion

11

12 ■ $\frac{1}{2}$ d6 + $\frac{1}{2}$ d10 + $\frac{1}{2}$ d6

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 $\frac{1}{2}$ d8 + $\frac{1}{2}$ d6 + $\frac{1}{2}$ d8

Reserva de KI (adamantino)
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
Physical Resistance -5

Reduz dano nas rolagens defencivas

20 $\frac{1}{2}$ d10 + $\frac{1}{2}$ d8 + $\frac{1}{2}$ d8

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

+ = + 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

CD

= 10 + CR

Challenge Rating

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 DMC

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

	Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
PULO LONGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
PULO ALTO	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