

(MONGE)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured,
unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

= + (÷ 4)

STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)
TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE de

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

Nível		
1	Stunned	Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2
4	Fadigado	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity
8	Sickened	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both
16	Cego	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception
	ou	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralizado	Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2

TALENTO BÔNUS

Nível 1	<input type="checkbox"/> Catch off-guard	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate
	<input type="checkbox"/> Desviar Objetos	<input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado	<input type="checkbox"/> Estilo Escorpion
	<input type="checkbox"/> Throw Anything	

Nível 6

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

Nível ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath
10 ☐ Flechas Arrebatadoras ☒ Ataque em Movimento

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS Nível de Monge

dias =

Nível **15** **RESISTÊNCIA FORTITUDE CP** Nível de Monge

= 11 + (÷ 2) + SAB

MONGE

Dano de Ataque Desarmado			
Nível de Bonus			
Monge			
1	■	peq / gde d6 d4 / 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 BB para calcular BMC +1 para confirmar danos críticos
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master
			Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats
5			Salto Alto Extreme Endurance
			Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Immune to fatigue
6	■		Fast Movement +6m
			(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Physical Resistance -1
			Reduz dano da habilidade
8		d10 d8 / 2d8	
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m
			Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
10	■		Piscina de KI (leal) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2
			Considera ataque desarmado como Arma Leal Immune to exhaustion
12	■	2d6 d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m
			(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13			Defensive Roll Physical Resistance -3
			Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■		
15			Quivering Palm Fast Movement +15m
			Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) 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 defensivas
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4
			Immune to death effects

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

EXPLOIT WEAKNESS

<p>TESTE DE SABEDORIA BÔNUS</p> <p style="text-align: center;">Nível de Monge</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> <p style="text-align: center;">+ = + SAB</p>	<p>TESTE DE SABEDORIA CR</p> <p style="text-align: center;">Challenge Rating</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto;"></div> <p style="text-align: center;">= 10 + CR</p>
--	---

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**
com metade da velocidade
+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	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 for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda