

MARTIAL ARTIST (MONK)

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB + ($\div 4$)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

from level 3

SAB (+1)

Nível	1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde DESe ganha CA ; -2 CA
	4	Fadiga	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	Blinded	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 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	Paralysed	Sem ação nesta rodada Perde DESe ganha CA ; -2 CA

TALENTO BÔNUS

Nível	1	<input type="checkbox"/> Catch off-guard <input type="checkbox"/> Desviar Objetos <input type="checkbox"/> Improved Grapple <input type="checkbox"/> Throw Anything	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate <input type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Scorpion Style
Nível	6	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist <input type="checkbox"/> Improved Disarm <input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush <input type="checkbox"/> Improved Feint <input type="checkbox"/> Mobilidade
Nível	10	<input type="checkbox"/> Improved Critical <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

days =

Nível

15

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

SAB

MONGE			
Nível de Monge	Talento Bônus	Dano de Ataque Desarmado	peq / gde
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Rajada de Golpes Ataque Desarmado Stunning Fist
2	■		Evasão
3			Fast Movement +3m Manoeuvre Training Pain Points
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master
5			High Jump Extreme Endurance
6	■		Fast Movement +6m
7			Physical Resistance -1
8		d10 d8 / 2d8	
9			Evasão Aprimorada Fast Movement +9m
10	■		Piscina de KI (leal) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2
12	■	2d6 d10 / 3d6	Fast Movement +12m
13			Defensive Roll Physical Resistance -3
14	■		
15			Quivering Palm Fast Movement +15m
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Physical Resistance -4
18	■		Fast Movement +18m
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance -5
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4

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

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

Nível de Monge

+ = + **SAB**

WISDOM CHECK DC

Challenge Rating

CR

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.

ACROBATICS

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	1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m	
CD	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55	
HIGH JUMP		
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
QUEDA		CD 15 de Acrobacia