

# MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) \text{ (Arredonda para Baixo)}$$

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

Nível de Monge

Níveis de Não-monge

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right] + \left( \frac{\text{Níveis de Não-monge}}{4} \right) \text{ (Arredonda para Baixo)}$$

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível

- 1** Atordoado Perde ação neste turno **DES**bônus para **CA**; -2 **CA**
- 4** Fadigado Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza
- 8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades
- 12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas
- 16** Cego Perde **bônus em DES** na **CA**; -2 **CA**  
-4 em **FOR** e **bônus em** perícias, Percepção oposta  
ou 50% de chance de erro quando atacando  
CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade
- Surdo** -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar  
-4 em Percepção oposta  
automaticamente falha em testes de Percepção para sem
- 20** Paralizado Perde ação neste turno **DES**bônus para **CA**; -2 **CA**

## TALENTO BÔNUS

- Nível **1**
- ☐ Pegar Desprevenido
  - ☐ Reflexos em Combate
  - ☐ Desviar Objetos
  - ☐ ☐ ☐ Esquiva
  - ☐ Agarrar Aprimorado
  - ☐ Estilo Escorpion
  - ☐ Arremessar Qualquer Coisa
- Nível **6**
- ☐ Punho da Górgona
  - ☐ Ultrapassar Aprimorado
  - ☐ Desarme Aprimorado
  - ☐ Fintar Aprimorado
  - ☐ Derrubar Aprimorado
  - ☐ Mobilidade

- Nível **10**
- ☐ Crítico Aprimorado
  - ☐ Ira da Medusa
  - ☐ Flechas Arrebatadora
  - ☐ Ataque em Movimento

## INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right]$$

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] = 10 + \left[ \text{ } \right]$$

## MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] \text{ dias} = \left[ \text{ } \right]$$

Nível **15** Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

## AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

- Nível **20**
- Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.
  - Redução de dano **10/caótico**

## MONGE

Nível de Dano de Ataque Desarmado

Bônus de Monge

peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

**1** ☐ **d6** Rajada de Golpes Ataque Desarmado Punho Atordoante Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno

**2** ☐ Monge de Ferro Toughness and +1 natural armour

**3** Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Mente Tranquila (concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de **BBA** para calcular **DMC** +2 resistências contra encantamento

**4** **d8** Reserva de KI (Magia) Bastion Stance d6 / 2d6 Tratar ataques desarmados como armas mágicas Cannot be knocked prone or moved while stationary

**5** Iron Limb Defence Pureza Corporal +2bônus de escudo para **CA** e **DMC** while stationary Increase bonus to +4 - 1 ki point Imune a todas as doenças

**6** ☐ Movimento Rápido +6m (concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

**7** Integridade Corporal Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki

**8** **d10** d8 / 2d8

**9** Adamantine Monk Movimento Rápido +9m Redução de Dano Double damage reduction - 1 ki point (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

**10** ☐ Reserva de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal

**11** Corpo de Diamante Imune a todos os venenos

**12** **2d6** Passo abundante Fast Movement +12m d10 / 3d6 Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

**13** Alma de Diamante Resistência a Magia

**14** ☐

**15** Mãos Vibrantes Fast Movement +15m Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

**16** **2d8** Reserva de KI (adamantino) Bastion Stance 2 2d6 / 3d8 Trata o ataque desarmado como arma de adamantite Cannot be moved, even by teleportation

**17** Corpo Atemporal Vow of Silence Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial +2 Ao Invés de **CD** e **DMC** +4 Sentir Motivação, Furtividade, Percepção

**18** ☐ Movimento Rápido +18m (concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

**19** Corpo Vazio Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki

**20** **2d10** Auto-Perfeição 2d8 / 4d8 Tratado como um extraplanar

## Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left[ \text{ } \right] = \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Reserva de KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## 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 **MCD**

com metade da velocidade

+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 para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

**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