

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

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	Cego ou Deafened	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 -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralizado	Sem ação nesta rodada Perde DESe ganha CA; -2 CA

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	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
	<input type="checkbox"/> Improved Disarm	<input type="checkbox"/> Improved Feint
	<input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Mobilidade

Nível 10	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível

Nível de Monge

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Pontos de Vida}}{2} \right)$$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível

Nível de Monge

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

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

Nível

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

peq / gde

1 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

■

Monge de Ferro

Toughness and +1 natural armour

3

■

Movimento Rápido +3m
Treinamento de Manobras
Still Mind

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível de monge no lugar de BBA para calcular DMC
+2 saving throws against enchantment

4

■

d8 d6 / 2d6
Piscina de KI (Magia)
Bastion Stance

Tratar ataques desarmados como armas mágicas
Cannot be knocked prone or moved while stationary

5

■

Iron Limb Defence
Purity of Body

+2 bônus 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

■

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

■

d10 d8 / 2d8

Adamantine Monk

Redução de Dano

9

■

Movimento Rápido +9m

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 d10 / 3d6
Abundant step
Movimento Rápido +12m

Slip magically between spaces - 2 ki points
(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

■

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

15

■

Quivering Palm
Movimento Rápido 15m

Delayed death
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

■

2d8 2d6 / 3d8
Piscina de KI (adamante)
Bastion Stance 2

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
Cannot be moved, even by teleportation

17

■

Corpo Atemporal
Vow of Silence

No age penalties or artificial ageing
+2 Ao Invés de CDe DMC
+4 Sentir Motivação, Furtividade, Percepção

18

■

Movimento Rápido +18m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

■

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

■

2d10 2d8 / 4d8

Perfect Self

Treated as outsider

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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

	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
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