

# MONGE

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### DMC BÔNUS

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## PUNHO ATORDOANTE

### PUNHO ATORDOANTE POR DIA

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

### PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL

### Fortitude Resistência CD

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Nível 1 Atordoado

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

Nível 4 Fadigado

Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza

Nível 8 Enjoado

-2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades

Nível 12 Cambaleante

Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas

Nível 16 Cego

Perde **bônus em**DES na CA; -2 CA

Nível 16 ou

-4 em **FOR**e **bônus em**perícias, Percepção oposta

Nível 16 Surdo

50% de chance de erro quando atacando CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade

Nível 20 Paralizad

-4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar -4 em Percepção oposta automaticamente falha em testes de Percepção para 14m

## TALENTO BÔNUS

- ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate  
☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva  
Nível 1 ☐ 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 7

Nível de Monge

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ALMA DE DIAMANTE

Nível 13

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## MÃOS VIBRANTES

### VIBRANTES DIAS

Nível 15

Nível de Monge

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Fortitude Resistência CD

Nível 15

Nível de Monge

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## 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

Nível de Bônus

peq / gde

d6

d4 / d8

### Bônus de Classe de Armadura

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

1

■

Evasão

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

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  
d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)  
Queda Suave 6m

Tratataques desarmados como armas mágicas  
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

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  
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki

8

d10  
d8 / 2d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada  
Movimento Rápido +9m

Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha  
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

■

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6  
d10 / 3d6

Passo abundante  
Fast Movement +12m  
Queda Suave 18 m

Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki  
(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Queda Suave 21m

15

Mãos Vibrantes  
Fast Movement +15m

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

16

2d8  
2d6 / 3d8

Reserva de KI (adamantino)  
Queda Suave 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal  
Idiomas do Sol e da Lua

Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial  
Pode falar com qualquer criatura viva

18

■

Movimento Rápido +18m  
Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki

20

2d10  
2d8 / 4d8

Auto-Perfeição  
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extraplanar

## Reserva de KI

### Reserva de KI CAPACIDADE

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Nível de Monge

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Reserva de KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBACIAS

### 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	13.5m	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