

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

1 Stunned

Perde ação neste turno DESbônus para 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

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

ou

-4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound

20 Paralizado

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

☐ Catch off-guard

☐ Reflexos em Combate

Nível

☐ Desviar Objetos

☐ ☐ ☐ Esquiva

1

☐ Agarrar Aprimorado

☐ Estilo Escorpion

☐ Throw Anything

Nível

6

☐ Gorgon's Fist

☐ Improved Bull Rush

☐ Improved Disarm

☐ Improved Feint

☐ Improved Trip

☐ Mobilidade

Nível

10

☐ Improved Critical

☐ Medusa's Wrath

☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

7

Nível de Monge

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA

Nível de Monge

Nível

13

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível de Monge

dias =

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível

20

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

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

■

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 saving throws against enchantment

4

d8
d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)
Bastion Stance

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

5

Iron Limb Defence
Pureza Corporal

+2bônus de escudo para CAe DMC while stationary
Increase bonus to +4 - 1 ki point
Imune a todas as doenças

6

■

Fast Movement +6m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10
d8 / 2d8

Adamantine Monk

Redução de Dano
Double damage reduction - 1 ki point
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

9

Movimento Rápido +9m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

10

■

Piscina de KI (leal)

Imune a todos os venenos

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

■

Mãos Vibrantes
Movimento Rápido 15m

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

15

Reserva de KI (adamantino)
Bastion Stance 2

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

16

2d8
2d6 / 3d8

Corpo Atemporal
Vow of Silence

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

17

Movimento Rápido +18m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

18

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

19

Auto-Perfeição

Tratado como um extra-planar

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 DMC

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

	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
PULO ALTO	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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda