

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

=

+

(

÷ 4

)

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

=

10 +

(

÷ 2

) + 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

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

Paralizado

Sem ação nesta rodada

Perde DESe ganha 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

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

Nível

13

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível de Monge

=

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

= 10 +

(

÷ 2

) + 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 / d6

Piscina 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

+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

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / d8

9

Adamantine Monk

Movimento Rápido +9m

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

10

■

Piscina 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

Mãos Vibrantes

Fast Movement +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

■

Fast Movement +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

Auto-Perfeição

Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível do Monge

=

(

÷ 2

) + SAB

Piscina 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											

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