MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

= SAB + (Nível de Monge ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

= Nível de Monge + (Non-Monk Levels ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST TODAY

Fortitude Resistência CD

= 10 + (Nível de Monge ÷ 2) + SAB

Nível		
1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde **DES**e 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
	ou	
	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 **DES**e ganha **CA**; -2 **CA**

TALENTO BÔNUS

Nível		
1	☐ Catch off-guard	☐ Reflexos em Combate
	☐ Desviar Objetos	☐ ☐ ☐ Esquiva
	☐ Agarrar Aprimorado	☐ Estilo Escorpion
	☐ Throw Anything	
6	☐ Gorgon's Fist	☐ Improved Bull Rush
	☐ Improved Disarm	☐ Improved Feint
	☐ Improved Trip	☐ Mobilidade
10	☐ Improved Critical	☐ Medusa's Wrath
	☐ Flechas Arrebatadoras	☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

Nível 7

PONTOS DE VIDA

= Nível de Monge

ALMA DE DIAMANTE

Nível 13

MAGIA RESITÊNCIA

= 10 + Nível de Monge

QUIVERING PALM

Nível 15

QUIVER DAYS

dias = Nível de Monge

Fortitude Resistência CD

= 10 + (Nível de Monge ÷ 2) + SAB

PERFECT SELF

Nível 20

Treated as an Outsider

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

Damage reduction **10/chaotic**

MONGE

Nível de Monge	Talento	Dano de Ataque Desarmado peq / gde	Bônus	
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 do monge no lugar de **BBA**para calcular **BMC** **+2** saving throws against enchantment
4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Bastion Stance	Trataratataques 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		
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			Quivering Palm 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 adamante Cannot be moved, even by teleportation
17			Corpo Atemporal Vow of Silence	No age penalties or artificial ageing **+2**Ao Invés de **CD**e **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	Perfect Self	Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

= (Nível de Monge ÷ 2) + SAB

Piscina 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	13.5	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 — for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA — CD 20 Reflexos — se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA — CD 15 de Acrobacia — ignora 3m de dano por queda