

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge

Non-Monk Levels

$$\left[\text{Box} \right] = \left[\text{Box} \right] + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$$

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\left[\text{Box} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível			
1	Stunned	Perde ação neste turno DES	bônus 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 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	Perde ação neste turno DES	bônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

Nível	<input type="checkbox"/> Catch off-guard	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate
1	<input type="checkbox"/> Desviar Objetos	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado	<input type="checkbox"/> Estilo Escorpion
	<input type="checkbox"/> Throw Anything	
Nível	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
6	<input type="checkbox"/> Improved Disarm	<input type="checkbox"/> Improved Feint
	<input type="checkbox"/> Improved Trip	<input type="checkbox"/> Mobilidade
Nível	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
10	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível	Nível do Monge
7	$\left[\text{Box} \right] = \left[\text{Box} \right]$

ALMA DE DIAMANTE

Nível	MAGIA RESISTÊNCIA	Nível do Monge
13	$\left[\text{Box} \right] = 10 + \left[\text{Box} \right]$	

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível	Nível do Monge
15	$\left[\text{Box} \right] \text{ dias} = \left[\text{Box} \right]$

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\left[\text{Box} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
20	Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado
Nível do 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	■		Movimento Rápido +6m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Integridade Corporal	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	■		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			Mãos Vibrantes Fast Movement +15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Bastion Stance 2	Trata o ataque desarmado como arma de adamantino Cannot be moved, even by teleportation
17			Corpo Atemporal Vow of Silence	No age penalties or artificial ageing +2Ao 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	Auto-Perfeição	Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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 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											

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