

# MASTER OF MANY STYLES (MONGE)

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### DMC BÔNUS

+ DMC

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## PUNHO ATORDOANTE

### PUNHO ATORDOANTE POR DIA

$$\left[ \text{Nível de Monge} \right] = \left[ \text{Níveis de Não-monge} \right] + \left( \frac{\text{Níveis de Não-monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Fortitude Resistência CD

$$\left[ \text{Fortitude Resistência CD} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível 1	Atordoado	Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA
4	Fadigado	Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza
8	Enjoado	-2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades
12	Cambaleante	Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas
16	Cego ou Surdo	Perde <b>bônus em</b> DES na CA; -2 CA -4 em <b>FOR</b> e <b>bônus em</b> perícias, Percepção oposta, 50% de chance de erro quando atacando CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade
20	Paralizado	Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

## TALENTO BÔNUS

Nível 1	
2	
6	
10	
14	
18	

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE CURA

$$\left[ \text{Pontos de Cura} \right] = \left[ \text{Nível de Monge} \right]$$

## ALMA DE DIAMANTE

### MAGIA RESISTÊNCIA

$$\left[ \text{Magia Resistência} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

## MÃOS VIBRANTES

### VIBRANTES DIAS

$$\left[ \text{Vibrantes Dias} \right] = \left[ \text{Nível de Monge} \right]$$

### Fortitude Resistência CD

$$\left[ \text{Fortitude Resistência CD} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

## MONGE

Nível de Monge	Dano de Ataque Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	Fuse Style 2	Ataque Desarmado	Punho Atordoante	Use two styles at once Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno
1	■	d6 d4 / d8				
2	■		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 <b>BBA</b> para calcular <b>DMC</b> +2 resistências contra encantamento
4		d8 d6 / 2d6		Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m		Trataraques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha
5			Salto Alto  Pureza Corporal			Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
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 Fuse Style 3		Enter up to 3 stances as a swift action
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 Fuse Style 4			Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
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		Estilo Perfeito Queda Suave Qualquer distancia		Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

## Reserva de KI

### Reserva de KI CAPACIDADE

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

### Reserva de KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBACIAS

### MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD com metade da velocidade

### MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD com metade da velocidade

	Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5m	15m	16.5m
PULO LONGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
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