# 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

RESISTÊNCIA FORTITUDE

= 10 + ( Nível de Monge ÷ 2 ) + SAB

| Nível | | |
|---|---|---|
| 1 | Stunned | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA |
| 4 | Fadigado | Cannot run or charge<br>-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<br>-4 on STR and DEX skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| | ou | |
| | Deafened | -4 initiative; 20% miss chance when attacking<br>-4 on opposed Perception<br>automatically fail Perception checks for sound |
| 20 | Paralizado | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA |

## TALENTO BÔNUS

Nível 1

- ☐ Catch off-guard
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Throw Anything
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo Escorpion

Nível 6

- ☐ Gorgon's Fist
- ☐ Improved Disarm
- ☐ Improved Trip
- ☐ Improved Bull Rush
- ☐ Improved Feint
- ☐ Mobilidade

Nível 10

- ☐ Improved Critical
- ☐ Flechas Arrebatadoras
- ☐ Medusa's Wrath
- ☐ Ataque em Movimento

## INTEGRIDADE CORPORAL

Nível 7

PONTOS DE CURA

= Nível de Monge

## ALMA DE DIAMANTE

Nível 13

MAGIA RESITÊNCIA

= 10 + Nível de Monge

## QUIVERING PALM

Nível 15

QUIVER DAYS

= Nível de Monge

dias

RESISTÊNCIA FORTITUDE 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 Bônus | Dano de Ataque Desarmado | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | peq / gde<br>d6<br>d4 / d8 | Bônus de Classe de Armadura<br>Rajada de Golpes<br>Ataque Desarmado<br>Stunning Fist | <br>Use uma ação de ataque total para mais ataques<br>Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas<br>Stun (or other effects) target for one round |
| 2 | ■ | | Monge de Ferro | Toughness and **+1** natural armour |
| 3 | | | Fast Movement **+3m**<br>Treinamento de Manobras<br>Still Mind | (concede **+4**para testes de acrobacias e saltar)<br>Use o nível do monge no lugar de **BBA**para calcular **BMC**<br>**+2** saving throws against enchantment |
| 4 | | d8<br>d6 / 2d6 | Reserva de KI (Magia)<br>Bastion Stance | Trataataques desarmados como armas mágicas<br>Cannot be knocked prone or moved while stationary |
| 5 | | | Iron Limb Defence<br><br>Purity of Body | **+2**bônus de escudo para **CA**e **DMC** while stationary<br>Increase bonus to **+4** - **1 ki point**<br>Imune a todas as doenças |
| 6 | ■ | | Fast Movement **+6m** | (concede **+8**para testes de acrobacias e saltar) |
| 7 | | | Wholeness of Body | Heal your own wounds - **2 ki points** |
| 8 | | d10<br>d8 / 2d8 | | |
| 9 | | | Adamantine Monk<br><br>Movimento Rápido **+9m** | Redução de Dano<br>Double damage reduction - **1 ki point**<br>(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<br>d10 / 3d6 | Abundant step<br>Movimento Rápido **+12m** | Slip magically between spaces - **2 ki points**<br>(concede **+16**para testes de acrobacias e saltar) |
| 13 | | | Alma de Diamante | Resistência a Magia |
| 14 | ■ | | | |
| 15 | | | Quivering Palm<br>Fast Movement **+15m** | Delayed death<br>(concede **+20**para testes de acrobacias e saltar) |
| 16 | | 2d8<br>2d6 / 3d8 | Piscina de KI (adamante)<br>Bastion Stance **2** | Trata o ataque desarmado como arma de adamante<br>Cannot be moved, even by teleportation |
| 17 | | | Corpo Atemporal<br>Vow of Silence | No age penalties or artificial ageing<br>**+2**Ao Invés de **CD**e **DMC**<br>+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<br>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 | 13.5m | 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