Nível de MONK OF THE **LOTUS BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA CA BÔNUS** Nível de Monge SAB + **MDC** Bônus (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless STUNNING FIST TOUCH OF Nível de Non-Monk SERENITY Levels Monge PER DAY (Arredonda para Baixo) TOUCH OF **SERENITY** Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect. SERENITY Nível de **DURATION** Monae rds Nível de VONTADE RESISTÊNCIA CD Monge = 10 + TALENTO BÔNUS □ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate Nível Desviar Objetos □ □ □ Esquiva ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion ☐ Throw Anything □ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint ☐ Improved Trip □ Mobilidade ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath Nível 10 ☐ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE **VIDA** Nível de Monge

Nível

6

+

7 =

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to Ohp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, Nível is disabled and charmed. No saving throw.

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp.

ALMA DE DIAMANTE MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge

Nível 13 = 10 +

TOUCH OF PEACE

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. 15 No saving throw.

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

			MONGE		
Nível de Monge		Ataque Des	sarmado		
1	•	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Touch of Serenity	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			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save	

D Nível de Monge	Ataque Des	sarmado		
1	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Touch of Serenity	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		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save	
3		Movimento Rápido +3m Treinamento de Manobras Still Mind	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BM +2 saving throws against enchantment	IC
4	d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall	
5		Salto Alto Purity of Body	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para s +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças	altar
6		Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)	
7		Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points	
8	d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft		
9		Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)	
10		Piscina 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	Touch of Surrender Movimento Rápido +12m Slow Fall 18m	Target of an attack surrenders - 6 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)	
13		Alma de Diamante	Resistência a Magia	
14		Slow Fall 21m		
15		Touch of Peace Fast Movement +15m	Delayed death (concede +20para testes de acrobacias e saltar)	
16	2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamante	
17		Corpo Atemporal Learned Master	No age penalties or artificial ageing Linguística e Conhecimento são habilidades de classe S N	В
18		Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)	
19		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points	
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave Qualquer distanci	Treated as outsider a	

Piscina de KI

Reserva de KI Nível de Monge

QUEDA

÷ 2.

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 15 de Acrobacia

com metade da velocidade

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +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 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 2.7m 3m 3.3m **PULO ALTO** 24 4 8 16 20 28 32 36 44 for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4 SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos

ignora 3m de dano por queda