

MONK OF THE LOTUS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

TOUCH OF SERENITY PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

= + (÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

TOUCH OF SERENITY TODAY

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 DURATION

Nível de Monge

rds = 1 + (÷ 6)

VONTADE RESISTÊNCIA CD

Nível de Monge

= 10 + (÷ 2) + SAB

TALENTO BÔNUS

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

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

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

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível

Nível de Monge

7 =

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

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. No saving throw.

PERFECT SELF

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	Bônus de Classe de Armadura	
1	■	d6 d4 / d8	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 +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	Piscina de KI (Magia) Slow Fall 6m	Tratar ataques 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 saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
6	■	Movimento Rápido +6m Slow Fall 9m		(concede +8 para 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 +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	Touch of Surrender Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	Target of an attack surrenders - 6 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13		Alma de Diamante		Resistência a Magia
14	■	Queda Suave 21m		
15		Touch of Peace Movimento Rápido 15m		Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17		Corpo Atemporal Learned Master		No age penalties or artificial ageing Linguística e Conhecimento são habilidades de classe SAB
18	■	Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft		(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 Queda Suave Qualquer distancia	Treated as outsider

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

= (÷ 2) + SAB

Reserva 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 MCD

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

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda