

MONK OF THE LOTUS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PUNHO ATORDOANTE

TOUCH OF SERENITY PER DAY

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

TOQUE DE SERENIDADE HOJE

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

$$\left[\text{ } \right] \text{ rds} = 1 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{6} \right)$$

WILL SAVE DC

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

TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- ☐ Pegar Desprevenido
 - ☐ Reflexos em Combate
 - ☐ Desviar Objetos
 - ☐ Esquiva
 - ☐ Agarrar Aprimorado
 - ☐ Estilo Escorpion
 - ☐ Arremessar Qualquer Coisa
- Nível 6
- ☐ Punho da Górgona
 - ☐ Ultrapassar Aprimorado
 - ☐ Desarme Aprimorado
 - ☐ Fintar Aprimorado
 - ☐ Derrubar Aprimorado
 - ☐ Mobilidade
- Nível 10
- ☐ Crítico Aprimorado
 - ☐ Ira da Medusa
 - ☐ Flechas Arrebatadora
 - ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{7} \right)$$

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

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{13} \right)$$

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.

AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.

Redução de dano 10/caótico

MONGE

Nível de Monge	Alentos	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 Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno
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 BBA para calcular DMC +2 resistências contra encantamento
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratar ataques 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	
9		Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m		Evita metade do dano em uma resistência de reflexos alta (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 Fast Movement +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 Fast Movement +15m		Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17		Corpo Atemporal Learned Master		Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial 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 estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extraplanar

Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

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

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
	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