

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

STUNNING FIST

TOUCH OF SERENITY PER DAY

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge} + \text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

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

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

VONTADE RESISTÊNCIA CD

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

TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- ☐ Catch off-guard
 - ☐ Reflexos em Combate
 - ☐ Desviar Objetos
 - ☐ Esquiva
 - ☐ Agarrar Aprimorado
 - ☐ Estilo Escorpion
 - ☐ Throw Anything

- Nível 6
- ☐ Gorgon's Fist
 - ☐ Improved Bull Rush
 - ☐ Improved Disarm
 - ☐ Improved Feint
 - ☐ Improved Trip
 - ☐ Mobilidade

- Nível 10
- ☐ Improved Critical
 - ☐ Medusa's Wrath
 - ☐ Flechas Arrebatadora
 - ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

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

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

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

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

Treated as an Outsider
Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado
Nível de talento Monge Bônus

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			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 saving throws against enchantment
4		d8 d6 / 2d6	Piscina 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 Slow Fall 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Integridade Corporal	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	■		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 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	■		Slow Fall 21m	
15			Touch of Peace Fast Movement +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	■		Fast Movement +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	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

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

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 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											

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