MONK OF THE do Monge LOTUS

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

Nível do Monge = SAB +**MDC** Bônus (Arredonda para Baixo)

> Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

TOUCH OF Nível do Monge Non-Monk SERENITY Levels 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 DURATION Nível do Monge

10

rds

VONTADE RESISTÊNCIA CD Nível do 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 6 ☐ Improved Trip □ Mobilidade ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath Nível

☐ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível de Monge Nível 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.

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

N.	MONGE				
el do Mo	ano d najent Bônu	e 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			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 BMC +2 saving throws against enchantment	3
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 6m	Tratarataques 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 +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças	ltar
6			Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8para 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 +12para 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			Slow Fall 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) Slow Fall 24m	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 AB	
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	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distanci	Tratado como um extra-planar a	

Piscina de KI

Reserva de KI

Nível de Monge

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 DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima

com metade da velocidade

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** 20 24 CD 4 8 16 28 32 36 44 for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4

SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda **QUEDA**