

MONK OF THE LOTUS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (

÷ 4 )

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

TOUCH OF SERENITY PER DAY

Nível de Monge

+

(

÷ 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

= 1 + (

÷ 6 )

rds

WILL SAVE DC

Nível de Monge

= 10 + (

÷ 2 ) + 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

Nível 7

Nível de Monge

=

TOUCH OF SURRENDER

Nível 12

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 RESITÊNCIA

Nível 13

Nível de Monge

= 10 +

TOUCH OF PEACE

Nível 15

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

Nível 20

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

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

peq / gde

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

1

d6

d4 / d8

2

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

3

Fast Movement +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)

Queda Suave 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

Fast Movement +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

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

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

Piscina de KI

Reserva de KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

= (

÷ 2 ) + 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

PULO LONGO

Distância

1.5m

3m

4.5m

6m

7.5m

10m

10.5m

12m

13.5

15m

16.5m

CD

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

PULO ALTO

Distância

30cm

0.6m

1.2m

1.2m

1.5m

1.8m

2.1m

2.4m

2.7m

3m

3.3m

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