

MONK OF THE LOTUS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC 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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

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

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

VONTADE RESISTÊNCIA CD

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

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{7} \right)$$

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{13} \right)$$

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

Nível 20

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 Bônus Monge

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
■	■				■				■				■				■		
peq / gde d6 d4 / d8																			
Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Touch of Serenity	Evasão	Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Still Mind	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 6m	Salto Alto Purity of Body	Fast Movement +6m Slow Fall 9m	Wholeness of Body	Queda Suave 40 ft	Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Piscina de KI (leal) Slow Fall 15m	Corpo de Diamante	Touch of Surrender Movimento Rápido +12m Slow Fall 18m	Alma de Diamante	Slow Fall 21m	Touch of Peace Fast Movement +15m	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Corpo Atemporal Learned Master	Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m	Corpo Vazio	Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia
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	Avoid all damage on successful reflex save	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC +2 saving throws against enchantment	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)	Heal your own wounds - 2 ki points		Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)	Considera ataque desarmado como Arma Leal	Imune a todos os venenos	Target of an attack surrenders - 6 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)	Resistência a Magia		Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite	No age penalties or artificial ageing Linguística e Conhecimento são habilidades de classe SAB	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points	Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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	13.5m	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

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