

JANISSARY

(MONGE)

Nível de
Monge

FLURRY OF BLOWS

FLURRY ATTACK BONUS

Nível de Monge

$$\boxed{} = \boxed{} - 2$$

UNARMED STRIKE

ATAQUE DESARMADO ROLAGEM DE DANO

□ d6 > □ d8 > □ d10 > □ 2d6 > □ 2d8 > □ 2d10

PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

Nível de Monge Non-Monk Level

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

(Arredonda para Baixo)

PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL

Fortitude

Resistência CD

Nível de Monge

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

Nível de Effects
Monge

- 1** Atordoado No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 4** Fadigado Não pode correr ou realizar investida
-2 Força e Destreza
- 8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano,
resistências, perícias e testes de habilidades
- 12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento,
mas não ambas
- 16** Cego Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
ou
Surdo -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar
-4 em Percepção oposta
automaticamente falha em testes de Percepção para sons
- 20** Paralizado No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT BONUS

Nível

Nível de Monge

$$\boxed{4} + \boxed{} = \boxed{} \div 2$$

COMMAND TRUCE

Nível Intimidate check to impose a truce between warring parties.
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

Nível de Monge

$$\boxed{7} \boxed{} = \boxed{}$$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível

Nível de Monge

$$\boxed{11} \boxed{} = 10 + \boxed{}$$

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIA

Nível

Nível de Monge

$$\boxed{} = \boxed{}$$

Nível

Fortitude

Resistência CD

Nível de Monge

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível

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

Redução de dano 10/caótico

MONGE

Nível de Talentos
Monge Bônus

1	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Punho Atordoante Psionic Aura	Use uma ação de ataque total para mais ataques Treat hands as weapons Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day
2	■ Evasão	Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido
3	Fast Movement +3m Treino de Manobra Mente Tranquila	Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2 de resistências contra encantamento
4	Reserva de KI (Magia) Mind Over Magic	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Gain a bonus to saving throws - 1 ki point
5	Command Truce Pureza Corporal	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Imune a todas as doenças
6	■ Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	
7	Integridade Corporal	Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki
8	Slow Fall 12m	
9	Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha
10	■ Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft Psionic Aura	Considera ataque desarmado como Arma Leal Encantar Pessoa 2/dia
11	Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos
12	Passo abundante Fast Movement +12m Queda Suave 18 m	Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki
13	Alma de Diamante	Resistência a Magia
14	■ Queda Suave 21m	
15	Mãos Vibrantes Fast Movement +15m Psionic Aura	Delayed death Encantar pessoa 3/dia
16	Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17	Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial aging Pode falar com qualquer criatura viva
18	■ Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	
19	Corpo Vazio	Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki
20	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia Psionic Aura	Tratado como um extraplanar Charm Person 4/day

Reserva de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

Reserva de KI