

SOHEI

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

SAB + ( ÷ 4 )

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

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

☐ Mounted Combat

Avoid attacks on mount with Ride check

☐ Mounted Archery

Halve the penalty for ranged attacks

☐ Ride-by Attack

Move before and after a charge attack

☐ Spirited Charge

Double damage

☐ Trample

Overrun enemies

☐ Unseat

Knock opponents from their mounts

MONTARIA MONÁSTICA

DURAÇÃO POR DIA

PER DAY

Nível do Bardo

rds = 2 + ( × 2 ) +

WEAPON TRAINING

Nível

Tipo de arma

5

☐ ☐ ☐ ☐

9

☐ ☐ ☐

13

☐ ☐

17

☐

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

Nível do Monge

7

=

ALMA DE DIAMANTE

Nível

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível do Monge

13

= 10 +

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

20

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 Devoted Guardian Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative
2	■	Evasão Avoid all damage on successful reflex save
3		Treino de Manobra Mente Tranquila Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2 saving throws against enchantment
4		Piscina de KI (Magia) Monastic Mount Ki Weapon Tratar ataques desarmados como armas mágicas Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 ki point per enhancement
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	■	
7		Integridade Corporal Heal your own wounds - 2 ki points
9		Evasão Aprimorada Avoid half damage on failed reflex save
10	■	Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal
11		Corpo de Diamante Imune a todos os venenos
12		
13		Alma de Diamante Resistência a Magia
14	■	
15		Mãos Vibrantes Delayed death
16		Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17		Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva
18	■	
19		Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20		Auto-Perfeição Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível do Monge

Piscina de KI

= ( ÷ 2 ) + SAB

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
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m