

MONGE

Desacorrentado

PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

=

+

÷

4

Fortitude Resistência

CD

=

10

+

÷

2

+

SAB

Nível

1

Atordoado

Perde ação neste turno

DES

bônus para CA; -2 CA

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 ou Surdo

Perde **bônus em**DES na CA; -2 CA
-4 em **FOR**e **bônus em**perícias, Percepção oposta
50% de chance de erro quando atacando
CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade

20

Paralizado

Sem ações por 1 d6 rodadas
Perde **bônus de**DES na CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

Pegar Desprevenido

Reflexos em Combate

Desviar Objetos

Esquiva

Agarrar Aprimorado

Estilo Escorpion

Arremessar Qualquer Coisa

Punho da Górgona

Ultrapassar Aprimorado

Desarme Aprimorado

Fintar Aprimorado

Derrubar Aprimorado

Mobilidade

Crítico Aprimorado

Ira da Medusa

Flechas Arrebatadora

Ataque em Movimento

Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

3

=

÷

2

+

SAB

Nível

3

KI STRIKE

As long as you have at least 1 ki point left, treat unarmed attacks as magic weapons

7

Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons

10

Considera ataque desarmado como Arma Leal

16

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

STYLE STRIKE

Nível

5

Nível

9

Nível

13

Nível

15

Apply two unarmed style strikes each round

Nível

17

MONGE

Nível de Talentos Monge

Bônus

Dano de Ataque Desarmado

peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes

Ataque Desarmado

Punho Atordoante

Use a full attack action for an extra attack

Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas

Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno

1

d6

d4 / d8

2

Evasão

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

3

Fast Movement +3m

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)

4

d8

d6 / 2d6

Mente Tranquila

+2à resistências contra encantamento

5

Pureza Corporal

Imune a todas as doenças

6

Movimento Rápido +6m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki

8

d10

d8 / 2d8

9

Evasão Aprimorada

Movimento Rápido +9m

Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

11

Flurry of blows (second)

Additional attack

12

2d6

d10 / 3d6

Fast Movement +12m

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Idiomas do Sol e da Lua

Pode falar com qualquer criatura viva

14

15

Fast Movement +15m

(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

2d8

2d6 / 3d8

17

Corpo Atemporal

Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial

18

Movimento Rápido +18m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Flawless Mind

Escolha o melhor de 2 testes de vontade

20

2d10

2d8 / 4d8

Auto-Perfeição

Tratado como um extraplanar

PODERES DE KI

Nível

4

Nível

6

Nível

8

Nível

10

Nível

12

Nível

14

Nível

16

Nível

18

Nível

20