

NOME DE PERSONAGEM

PROFICIÊNCIA

PERCEPÇÃO PASSIVA

INSPIRAÇÃO

INTUIÇÃO PASSIVA

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

MONGE

TRADIÇÃO MONÁSTICA

FORÇA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ATLETISMO

DESTREZA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ACROBACIA

FURTIVIDADE

PRESTIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ARCANISMO

HISTÓRIA

INVESTIGAÇÃO

NATUREZA

RELIGIÃO

SABEDORIA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ADESTRAR ANIMAIS

INTUIÇÃO

MEDICINA

PERCEPÇÃO

SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

TESTE DE RESISTÊNCIA

ATUAÇÃO

ENGANAÇÃO

INTIMIDAÇÃO

PERSUAÇÃO

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

Usado

Total

d8

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NOME

BÔNUS ATQ

DANO/TIPO

BÔNUS DE ATAQUE DE MAGIA

CD DE RESISTÊNCIA DE CHI

PONTOS DE CHI

Usado

Total

Dado A.M.

ARTES MARCIAIS

Nível 1

Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma de monge e não estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um escudo:

- Você pode usar Destreza ao invés de Força para as jogadas de ataque e dano dos seus golpes desarmados e de suas armas de monge.
- Você pode rolar um d4 no lugar do dano normal dos seus golpes desarmados e armas de monge. Esse dado muda à medida que você adquire níveis de monge, como mostrado na coluna Artes Marciais na tabela O Monge.
- Quando você usa a ação de Ataque com um golpe desarmado ou uma arma de monge no seu turno, você pode realizar um golpe desarmado com uma ação bônus.

CHI

Nível 2

Você pode gastar pontos de chi para abastecer várias características. Você recupera todos os pontos de chi gastos ao terminar um descanso curto ou longo. Você aprende mais características de chi à medida que adquire níveis nessa classe.

- **Nível 2 - Rajada de Golpes:** Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar dois golpes desarmados com uma ação bônus.
- **Nível 2 - Defesa Paciente:** Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a ação de Esquivar, com uma ação bônus, no seu turno.
- **Nível 2 - Passo do Vento:** Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a Ação de Desengajar ou Disparada, com uma ação bônus, no seu turno, e sua distância de salto é dobrada nesse turno.
- **Nível 3 - Defletir Projéteis:** Você pode usar sua reação para defletir ou apanhar o projétil quando você é atingido por um ataque de arma à distância. Optando pelo ataque, realiza esse ataque com proficiência, independentemente das armas em que você é proficiente, e o projétil conta como uma arma de monge para o ataque.
- **Nível 5 - Ataque Atordoante:** Você pode interferir no fluxo de chi do corpo de um oponente. Quando você atingir outra criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar 1 ponto de chi para tentar um ataque atordoante. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.
- **Nível 14 - Alma de Diamante:** Você ganha proficiência em todos os testes de resistência. Toda vez que você realizar um teste de resistência e falha, você pode gastar 1 ponto de chi para jogar novamente e ficar com o segundo resultado.
- **Nível 18 - Corpo Vazio:** Você pode usar sua ação para gastar 4 pontos de chi e ficar invisível por 1 minuto. Durante esse tempo, você também adquire resistência a todos os danos, exceto dano de energia. Além disso, você pode gastar 8 pontos de chi para conjurar a magia *projeção astral*, sem precisar de componentes materiais. Quando o fizer, você não pode levar qualquer outra criatura com você.
- **Nível 20 - Auto Aperfeiçoamento:** Quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum ponto de chi restante, você recupera 4 pontos de chi.

TRAÇOS RACIAIS

PROFICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS

MOVIMENTO SEM ARMADURA

Nível 2

Seu deslocamento aumenta em 3 m enquanto não estiver usando armadura ou empunhando escudo. Esse bônus aumenta para 4,5 m no 6º nível, 6 m no 10º nível, 7,5 m no 14º nível, e 9 m no 18º nível.

No 9º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

Nível 3

DEFLETIR PROJÉTEIS

Nível 3

Você pode usar sua reação para defletir ou apanhar o projétil quando for atingido por um ataque de arma à distância. Quando o fizer, o dano que você sofrer do ataque é reduzido em 1d10 + seu modificador de Destreza + seu nível de monge.

Se o dano for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil se ele for pequeno o suficiente para ser segurando em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Veja "Chi" para mais informações.

QUEDA LENTA

Nível 4

Você pode usar sua reação, quando você cai, para reduzir o dano de queda sofrido por um valor igual a cinco vezes seu nível de monge.

ATAQUE EXTRA

Nível 5

Você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

GOLPES DE CHI

Nível 6

Seus golpes desarmados contam como armas mágicas.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

Nível 6

EVASÃO

Nível 7

Quando realizar testes de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

MENTE TRANQUILA

Nível 7

Ação. Termine efeitos de enfeitiçado ou amedrontado sobre si mesmo.

PUREZA CORPORAL

Nível 10

Você se torna imune a doenças e venenos.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

Nível 11

IDIOMAS DO SOL E DA LUA

Nível 13

Você compreende todos os idiomas falados.

CORPO ATEMPORAL

Nível 15

Você não sofre os efeitos da velhice e não pode envelhecer magicamente. Você ainda morrerá de velhice. Você não precisa mais de comida ou água.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

Nível 17



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABELO

CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABEÇA

AMULETO

CAPA

ARMADURA

MÃOS/BRAÇOS

ANEL

ANEL

CINTO

BOTAS

PC

PP

PE

PO

PL

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

MOCHILA/ARMAZENAMENTO