

MONGE

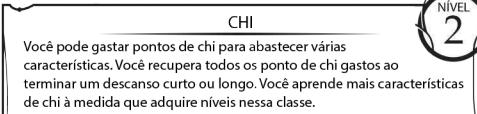
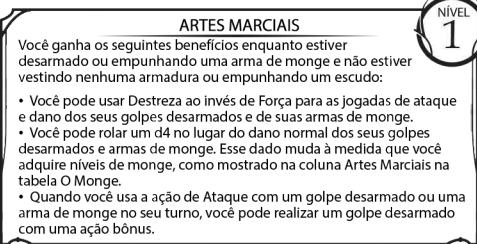
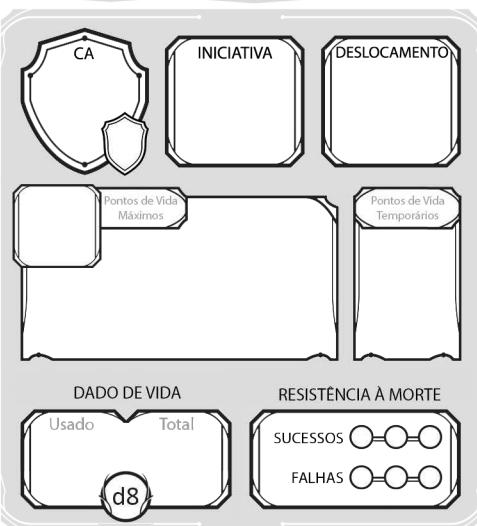
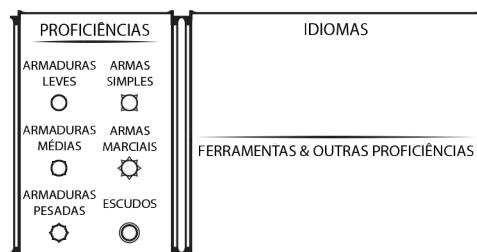
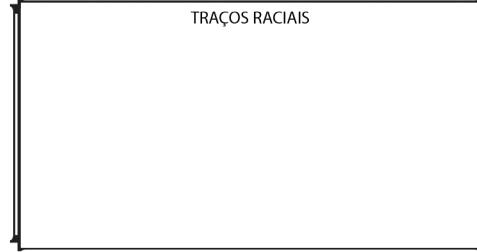
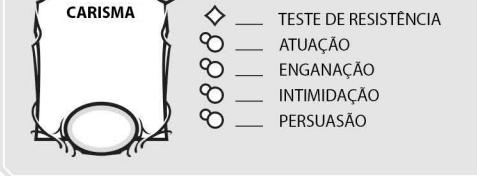
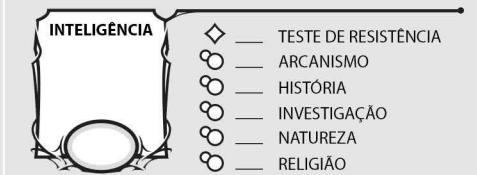
NOME DE PERSONAGEM

RAÇA ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

TRADIÇÃO MONÁSTICA



- 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 um 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 uma magia *projecção 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.

MOVIMENTO SEM ARMADURA

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

DEFLETIR PROJÉTEIS

Você pode usar sua reação para defletir ou apanhar um 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 segurado em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Veja "Chi" para mais informações.

QUEDA LENTA

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

ATAQUE EXTRA

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

GOLPES DE CHI

Seus golpes desarmados contam como armas mágicas.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

EVASÃO

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

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

PUREZA CORPORAL

Você se torna imune a doenças e venenos.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

IDIOMAS DO SOL E DA LUA

Você comprehende todos os idiomas falados.

CORPO ATEMPORAL

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



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABOLO

CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABEÇA	_____	<input type="radio"/>
AMULETO	_____	<input type="radio"/>
CAPA	_____	<input type="radio"/>
ARMADURA	_____	<input type="radio"/>
MÃOS/BRAÇOS	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
CINTO	_____	<input type="radio"/>
BOTAS	_____	<input type="radio"/>

PC PP PE PO PL

MOCHILA/ARMAZENAMENTO

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome _____	<input type="radio"/>
Nome _____	<input type="radio"/>