

Bordão (Quarterstaff)

Arma de Monge

Toque

+5 para acertar. Dano: 1d6+3 (1 mão) ou 1d8+3 (2 mãos) de Concussão.

Em Níveis Superiores: -

Golpe Desarmado

Artes Marciais

Toque

+5 para acertar. Dano: 1d4+3 de Concussão.

Em Níveis Superiores: -

Artes Marciais

Passivo - Monge

Pessoal

Se atacar com arma de monge ou desarmado, pode fazer 1 ataque desarmado extra como Ação Bônus.

Em Níveis Superiores: -

Chi (Ki)

Recurso de Monge

2 Pontos Totais

Energia usada para ativar habilidades de Monge. CD das habilidades: 13. Recupera em Descanso Curto (com 30min de meditação).

Em Níveis Superiores: -

Sacerdote da Guerra

Habilidade Clérigo

3 Usos / Dia

Quando usar a ação de Ataque, você pode realizar um ataque com arma como Ação Bônus. (Baseado na Sabedoria).

Em Níveis Superiores: -

Defesa Sem Armadura

Passivo - Monge

Pessoal

Enquanto não usar armadura nem escudo, sua CA é 10 + Des + Sab (Total: 14). Seu deslocamento aumenta em 3m (Total 12m).

Em Níveis Superiores: -

Rajada de Golpes

Habilidade de Chi

Custo: 1 Chi

imediatamente após atacar no seu turno, gaste 1 Chi para realizar dois golpes desarmados como Ação Bônus.

Em Níveis Superiores: -

Defesa Paciente

Habilidade de Chi

Custo: 1 Chi

Gaste 1 Chi para realizar a ação de Esquivar como Ação Bônus (Desvantagem para quem te ataca).

Em Níveis Superiores: -

Passo do Vento

Habilidade de Chi

Custo: 1 Chi

Gaste 1 Chi para realizar Desengajar ou Disparada como Ação Bônus. Sua distância de salto dobra neste turno.

Em Níveis Superiores: -

Chama Sagrada

Truque Evocação

18m, V/S, 1 Ação

Chamas descem sobre uma criatura. Teste de Des (CD 13). Se falhar, sofre 1d8 Radiante. Ignora cobertura.

Orientação

Truque Adivinhação

Toque, V/S, 1 Ação

Toca uma criatura voluntária. Antes de um teste de habilidade, ela pode rolar +1d4 e somar ao resultado. Dura 1 min (Conc).

Resistência

Truque Abjuração

Toque, V/S/M, 1 Ação

Toca uma criatura voluntária. Antes de um teste de resistência, ela pode rolar +1d4 e somar ao resultado. Dura 1 min (Conc).

Curar Ferimentos

Nível 1 Evocação

Toque, V/S, 1 Ação

Uma criatura tocada recupera PV igual a 1d8 + 3 (Sab). Não funciona em mortos-vivos ou construtos.

Comando

Nível 1 Encantamento

18m, V, 1 Ação

Fale uma palavra de comando (ex: Pare, Caia, Fuja). Alvo faz teste de Sab (CD 13). Se falhar, obedece no próximo turno.

Em Níveis Superiores: Cura +1d8 por nível acima do 1º.

Em Níveis Superiores: Afeta +1 criatura para cada nível acima do 1º.