SENSEI Nível do Monge				MONGE				
	(MONGE)	lível do M	Dano de Ataque Des oĥajento	sarmado			
``		STUNNING FIST		Bônus	Bônus de Classe de Armadura			
PER	DAY	Non-Monk Levels + (÷ 4)	1	peq / gde d6 d4 / d8	Advice Ataque Desarmado Stunning Fist	Inspirar Coragem Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos cor Stun (or other effects) target for one rou		
		STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)	2		Insightful Strike	Use SAB no lugar de FOR/DES para ar	mas de monge	
RESISTÊNCIA FORTITUDE d'do Monge			3		Advice 2 Treinamento de Manobras Mente Tranquila	Inspire Competence Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BN +2 saving throws against enchantment		
Nível	=	= 10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6/2d6	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 6m	Tratarataques desarmados como armas Reduz a queda efetiva usando uma pare		
1	Stunned Fadiga	Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2 Cannot run or charge	CA 5	,	Salto Alto Pureza Corporal	+20para testes de saltar - 1 ki ponto		
8	Sickened	-2 Strength and Dexterity -2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks	6		Sabedoria Mística Queda Suave 9m	Grant bonus to an ally - 1 ki point		
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both	7		Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points		
16	Cego	-4 on STR and DEX skills, opposed Perception		d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft			
	ou	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	9		Advice 3	Inspire Greatness		
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound	10		Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arm	a Leal	
20	Paralizado	Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2	CA 11		Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos		
	Catch off-	TALENTO BÔNUS guard	12	2d6 d10 / 3d6	Abundant step Sabedoria Mística 2 Queda Suave 18 m	Slip magically between spaces - 2 ki po Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point		
	Desviar Ol	· ·	13		Alma de Diamante	Resistência a Magia		
	Agarrar Ap Throw Any	ything	14		Slow Fall 21m			
ATUA	AÇÃO .	ADVICE	15		Mãos Vibrantes	Delayed death		
PER	DAY	Nível do Monge + SAB	16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma d	e adamante	
Nível	INSPIRAR	CORAGEM	17		Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva		
1	+	Bonus against charm and compulsion Bônus de ataque e rolagens de dano COMPETENCIA	18		Sabedoria Mística 3 Queda Suave 90 ft	Grant more abilities to allies - 2 ki point	s	
Nível 3	+	COMPETENCIA	19		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 l	ci points	
Mivei	INSPIRAR	GRANDEZA AFETADOS MAX 2 Bonus hit dice	20	2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distanc	Tratado como um extra-planar a		
9 Z Bonus nit dice + 2d10 (including CON)				SABEDORIA MÍSTICA				
•		EGRIDADE CORPORAL	Nível 6	Grant a single ally	within 30ft:		1 ki point	
Nível 7	PONTOS I	Nível de Monge	Nível 12	Oranic an anico mic		nent, High Jump, Purity of Body, Slow Fal	l 1 ki point	
		<u> </u>	Nível 18			t, High Jump, Purity of Body, Slow Fall nond Soul. Improved Evasion	2 ki points 2 ki points	
ALMA DE DIAMANTE MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge 18 Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion Piscina de KI							-	
Nível 13	WAGIA	= 10 +		va de KI CIDADE Nív	rel de Monge	Pis	cina de KI	
13		MÃOS VIBRANTES		= (÷ 2) + SAB			
		ES DIANível de Monge						
	dias =		MOV	ACROBACIAS MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade				
Nível 15		NCIA FORTITNIDE do Monge		CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade				
		=10+(÷2)+SAB		CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima				
AUTO-PERFEIÇÃO			PUL	O LONGO	cia 1.5m 3m 4.5m 6m CD 5 10 15 20	25 30 35 40 45	15m 16.5m 50 55	
Nível	Treated as a		PUL		cia 30cm 0.6m 1.2m 1.2m CD 4 8 12 16		3m 3.3m 40 44	
Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic				SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda				
$\overline{}$								