MONK OF THE Nível de Monge									
s BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA									
CA BÔNUS									
+ CA Nível de Monge									
$DMC BÔNUS = SAB + ( \div 4)$									
(Arredanda para Paixa)									
Bonus only applied when unarmoured,	7								
unencumbered and not helpless									
ELEMENTAL FIST	ı								
ELEMENTAL FISTNível de Non-Monk PER DAY Monge Levels									
= +( ÷ \( \( \dagger \)									
ELEMENTAL FIST Arredonda para Baixo)									
TODAY									
Declare an elemental damage type before making an attack:  Acid, Cold, Electricity or Fire									
ELEMENTAL Nível de									
DAMAGE Monge									
= 1 + ( ÷(5)									
TALENTO BÔNUS									
☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate									
Nível □ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva									
1 □ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion									
☐ Throw Anything									
☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush									
6 ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint									
☐ Improved Trip ☐ Mobilidade									
Nível   Improved Critical   Medusa's Wrath									
Treelias Arrebatadoras Ataque em Movimento									
INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE CURA									
Nível Nível do Monge									
7 =									
ALMA DE DIAMANTE									
MACIA DESITÊNCIA Nível do Monge									
Nível 13 = 10 +									
MÃOS VIBRANTES VIBRANTES DIANível do Monge									
_									
dias =									
15 RESISTÊNCIA FORTITUDE vel de									
$= 10 + ( \div 2) + SAB$									
=10+( ÷2)+SAB									
ASPECT MASTER	ı								
Aspect									

Special Abilities

Nível **17** 

			MON	GE						
		Ataque Des	sarmado							
Monge B	3ônus ■	peq / gde <b>d6</b> <b>d4</b> / <b>d8</b>	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Elemental Fist	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Adiciona dano elemental para um ataque						
2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save						
3			Fast Movement <b>+3m</b> Treinamento de Manobras Mente Tranquila	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BM +2 saving throws against enchantment						
4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave <b>6m</b>	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha						
5			Salto Alto Pureza Corporal	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças						
6			Movimento Rápido <b>+6m</b> Slow Fall <b>9m</b>	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)						
7			Integridade Corporal	Heal your own wounds - <b>2 ki points</b>						
8		d10 d8 / 2d8	Queda Suave <b>40 ft</b>							
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido <b>+9m</b>	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)						
10			Piscina de KI (leal) Queda Suave <b>50 ft</b>	Considera ataque desarmado como Arma Leal						
11			Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos						
12		2d6 d10 / 3d6	Slow Time Movimento Rápido <b>+12m</b> Queda Suave <b>18 m</b>	Gain two extra standard actions - <b>6 ki points</b> (concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)						
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia						
14			Slow Fall 21m							
15			Mãos Vibrantes Fast Movement <b>+15m</b>	Delayed death (concede <b>+20</b> para testes de acrobacias e saltar)						
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave <b>80 ft</b>	Trata o ataque desarmado como arma de adamante						
17			Aspect Master Idiomas do Sol e da Lua	Choose an aspect of the natural world Pode falar com qualquer criatura viva						
18			Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)						
			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - <b>3 ki points</b>						
19			Immortality	Never age, spontaneously reincarnate						

## CAPACIDADE Piscina de KI Nível do Monge

## ÷ 2 ) + SAB **ACROBACIAS**

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade
CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima												
PULO LONGO	Distância							10.5m 35		13.5 45	15m 50	16.5m 55
PULU LUNGU		-										
PULO ALTO	Distância CD		0.6m 8					2.1m 28			3m 40	3.3m 44
Acrobacia +4 for every 10f					ery 10ft	of your standard move above 30ft						
SEGURAR NA	20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos											

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda

QUEDA