

SENSEI (MONGE)

Nível de
Monge

STUNNING FIST

STUNNING FIST
PER DAY

Nível de
Monge

Non-Monk
Levels

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

0000 0000
0000 0000

STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)
TODAY

Fortitude
Resistência CD

Nível de
Monge

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

Nível

- 1** Stunned Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA
- 4** Fadiga Cannot run or charge
-2 Strength and Dexterity
- 8** Sickened -2 to attack rolls, damage rolls,
saving throws, skill and ability checks
- 12** Staggered May make a standard or move action,
but not both
- 16** Cego Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- ou**
- Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound
- 20** Paralizado Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

- ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Throw Anything

ADVICE

ATUAÇÃO
PER DAY

Nível de
Monge

$$\boxed{} = \boxed{} + SAB$$

INSPIRAR CORAGEM

Nível

- 1** + Bonus against charm and compulsion
Bônus de ataque e rolagens de dano

INSPIRAR COMPETENCIA

Nível

- 3** +

INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

Nível

- 9** 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE

Nível

VIDA

Nível de Monge

- 7** =

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge

Nível

- 13** = 10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

- dias =

Nível

15 Fortitude
Resistência CD

Nível de
Monge

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível

- 20** Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

1	peq / gde ■ d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Advice Ataque Desarmado Stunning Fist	Inspirar Coragem Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round
2		Insightful Strike	Use SABno lugar de FOR/DESpa armas de monge
3		Advice 2 Treinamento de Manobras Still Mind	Inspire Competence Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
5		Salto Alto Purity of Body	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
6		Sabedoria Mística Queda Suave 9m	Grant bonus to an ally - 1 ki point
7		Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
8	d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft	
9		Advice 3	Inspire Greatness
10		Piscina de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arma Leal
11		Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos
12	2d6 d10 / 3d6	Abundant step Sabedoria Mística 2 Slow Fall 18m	Slip magically between spaces - 2 ki points Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point
13		Alma de Diamante	Resistência a Magia
14		Slow Fall 21m	
15		Quivering Palm	Delayed death
16	2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17		Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18		Sabedoria Mística 3 Queda Suave 90 ft	Grant more abilities to allies - 2 ki points
19		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia	Treated as outsider

SABEDORIA MÍSTICA

Nível	6	Grant a single ally within 30ft:	1 ki point
Nível	12	Grant all allies within 30ft: Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	1 ki point
Nível	18	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	2 ki points 2 ki points

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

Piscina de KI

0000 0000
0000 0000

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
	Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m
PULO LONGO	CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
	Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m
PULO ALTO	CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44
SEGURAR NA BORDA	20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos
QUEDA	CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda