SENSEI Nível de			MONGE								
		(MONGE)	Monge ;	Nível de	Talontos	Dano de				\neg	
` .	P	UNHO ATORDO	ANTE	Monge	Bônus _r	Ataque Desarmado					
PUNE			íveis de			peq / gde	Bônus de Classe de Armadura				
POR			o-monge	1		d6	Advice Ataque Desarmado	Inspirar Coragem	oloo oomo orm		
		= +(÷ 4)			d4 / d8	Punho Atordoante	Trata mãos, pés, joelhos e cotov Atordoa (ou outros efeitos) o alv			
		PUNHO ATORDO	(Arredonda para Baixo)	2			Insightful Strike	Use SAB no lugar de FOR/DES	para armas de	monge	
Forti Resis	□□□ tude tência CD	DIA ATUAL Nível de Monge		3			Advice 2 Treinamento de Manobras Mente Tranquila	Inspire Competence Use o nível do monge no lugar d +2resistências contra encantam		cular BMC	
Nível		= 10 + (÷ 2) + SAB	4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como Reduz a queda efetiva usando u	o armas mágica		
1		•	no DES bônus para CA ; -2 C	A 5		/	Salto Alto	Adiciona nível do monge para te +20para testes de saltar - 1 ki p		 cia para salt	
4	Fadigado	Não pode correr ou re -2 Força e Destreza		_			Pureza Corporal Sabedoria Mística	Imune a todas as doenças Grant bonus to an ally - 1 ki poi	nt	_	
8	Enjoado	resistências, perícias	e testes de habilidades	6			Queda Suave 9m	T KI POI		_	
12 Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas 16 Cego Perde bônus emDES na CA: -2 CA			7		140	Integridade Corporal	Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki				
16	Cego ou	-4 em FOR e bônus	emperícias, Percepção opo			d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m			_	
		CD 10 em Acrobacia p	para mover-se mais que a m	tad <mark>9</mark> da velocidade			Advice 3	Inspire Greatness			
	Surdo	-4 em Percepção opo	chance de erro ao atacar sta na em testes de Percepção p	10 ra som			Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado co	mo Arma Leal		
20	Paralizado	Perde ação neste turn	no DES bônus para CA ; -2 C	A 11			Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos			
	Pegar Des	TALENTO BÔN sprevenido □ Re	NUS eflexos em Combate	12	ć	2d6 d10 / 3d6	Passo abundante Sabedoria Mística 2 Queda Suave 18 m	Escorrega magicamente entre es Grant bonus to allies in 30ft - 1		os de k	
□ Desviar Objetos□ □ □ Esquiva□ Agarrar Aprimorado□ Estilo Escorpion			13			Alma de Diamante	Resistência a Magia				
		ar Qualquer Coisa		14			Queda Suave 21m				
ATUA	CÃO.	ADVICE	*	15			Mãos Vibrantes	Delayed death			
PERI	DAY	Nível de Monge = + SA	В	16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como	arma de adama	ante	
Nível	INSPIRAR CORAGEM			17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial Pode falar com qualquer criatura viva			
1	+ Bonus against charm and compulsion Bônus de ataque e rolagens de dano INSPIRAR COMPETENCIA			18			Sabedoria Mística 3 Queda Suave 90 ft				
Nível 3	+	COMPETENCIA		19			Corpo Vazio	Assume estado etéreo por 1 min	uto - 3 pontos (de ki	
Nível	2 Popus hit dies			20	2	2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distanci	Tratado como um extraplanar cia			
2 Bonus hit dice + 2d10 (including CON)				SABEDORIA MÍSTICA							
INTEGRIDADE CORPORAL				Nível Grant a single ally within 30ft: 1 ponto de ki						nto de ki	
	PONTOS								. po		
	CURA	Nível de Monge	е			Il allies wit single ally		nent, High Jump, Purity of Body, S	Slow Fall 1 po	nto de ki	
7		=						t, High Jump, Purity of Body, Slow		ntos de ki	
×	A	LMA DE DIAM	ANTE				within 30ft: Diamond Body, Dian	nond Soul, Improved Evasion		ntos de ki	
Nível		ESITÊNCIA Nível d		Reserv	za de K	T	Reserva	de KI		*	
13		= 10 +		CAPAC			el de Monge		Reserva d		
*		MÃOS VIBRAN				_ = (÷ 2) + SAB				
	VIBRANTES DIANível de Monge				ACROBACIAS						
dias = MOVER-SE POR QUADRA											
Nível 15	Fortitude Resistên	oio CD	vel de onge	CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima							
		= 10 + (÷2)+SAB								
\ <u>\</u>		AUTO-PERFEI	CÃO	PULO	LONG		cia 1.5m 3m 4.5m 6m CD 5 10 15 20			16.5m 55	
		no extraplanar								3.3m	
		cantar Pessoa e outros	efeitos que		ALTO		CD 4 8 12 16		36 40 4	44	
20		o-extraplanares.					AD 20 em Testes de Reflexœ falh CD 15 de Acrobacia ignora	ar o pulo em 4 ou menos 3m de dano por queda			
_	Reducão de	dano 10/caótico	_	QUED	H	(To de Actobacia Igilota	om de dano poi queda			