MASTER OF Monge Dano de Ataque Desarmado Nível do Mongento MANY STYLES Bônus (MONGE) Bônus de Classe de Armadura peq / gde **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Fuse Style 2 Use two styles at once d6 Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas **CA BÔNUS** d4 / d8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round Nível do Monge 2 Evasão Avoid all damage on successful reflex save = SAB **MDC** Bônus Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) (Arredonda para Baixo) Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC 3 +2 saving throws against enchantment Mente Tranquila Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless d8 Reserva de KI (Magia) Tratarataques desarmados como armas mágicas 4 STUNNING FIST Slow Fall 6m Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha d6 / 2d6 STUNNING FIST(vel do Monge Non-Monk Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar PER DAY Levels 5 +20para testes de saltar - 1 ki ponto Pureza Corporal Imune a todas as doenças STUNNING FIST (Arredonda para Baixo) Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) 6 Queda Suave 9m TODAY 7 Integridade Corporal Heal your own wounds - 2 ki points RESISTÊNCIA FORTITUDE et do Monge Oueda Suave 40 ft d10 8 ÷ 2) + SAB d8 / 2d8 Fuse Style 3 Enter up to 3 stances as a swift action Evasão Aprimorada Avoid half damage on failed reflex save Nível 9 Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) Stunned Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA 1 Reserva de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal 10 Fadiga Cannot run or charge Queda Suave 50 ft -2 Strength and Dexterity 8 -2 to attack rolls, damage rolls, 11 Corpo de Diamante Imune a todos os venenos Sickened saving throws, skill and ability checks Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points 12 Staggered May make a standard or move action, 2d6 Movimento Rápido +12m (concede +16para testes de acrobacias e saltar) 12 but not both d10 / 3d6 Oueda Suave 18 m Lose DEX bonus to AC; -2 AC 16 Cego -4 on STR and DEX skills, opposed Perception Resistência a Magia 13 Alma de Diamante 50% miss chance when attacking ou DC 10 Acrobatics to move more than half speed 14 Slow Fall 21m -4 initiative; 20% miss chance when attacking Deafened -4 on opposed Perception Mãos Vibrantes Delayed death automatically fail Perception checks for sound 15 Fast Movement +15m (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) Paralizado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 C Fuse Style 4 Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point 2d8 Reserva de KI (adamantino) Trata o ataque desarmado como arma de adamante TALENTO BÔNUS 16 2d6 / 3d8 Slow Fall 24m Nível No age penalties or artificial ageing Corpo Atemporal 1 17 Idiomas do Sol e da Lua Pode falar com qualquer criatura viva Movimento Rápido +18m 2 (concede +24para testes de acrobacias e saltar) 18 Queda Suave 90 ft 6 Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points 19 Perfect Style Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action 2d10 10 20 Queda Suave Qualquer distancia 2d8 / 4d8 14 Piscina de KI Reserva de KI Piscina de KI 18 CAPACIDADE Nível de Monae ÷ 2) INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE CURA **ACROBACIAS** Nível de Monge Nível com metade da velocidade MOVER-SE POR OUADRADOS AMEACADOS 7 +3m ao mover-se em velocidade máxima CD de Acrobacia = do Oponente MCD MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade ALMA DE DIAMANTE CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge Nível 4.5m 6m 10m 10.5m 12m Distância 1.5m 3m 7.5m 13.5 13 = 10 + PULO LONGO 55 CD 5 10 15 20 25 30 40 45 50 35 2.7m Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 3.3m MÃOS VIBRANTES 3m **PULO ALTO** CD 4 8 12 16 20 24 28 32 VIBRANTES DIANível de Monge for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4 dias SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos Nível RESISTÊNCIA FORTITHE do Monge OUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda 15 $= 10 + (\div 2) + SAB$

MONGE