

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

RESISTÊNCIA FORTITUDE 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
- ☐ Escuva
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Throw Anything

ADVICE

ATUAÇÃO
PER DAY

Nível de
Monge

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

Nível INSPIRAR CORAGEM
1 + $\boxed{}$ Bonus against charm and compulsion
Bônus de ataque e rolagens de dano

Nível INSPIRAR COMPETENCIA
3 + $\boxed{}$

Nível INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX
9 $\boxed{}$ 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível do Monge
7 $\boxed{}$ = $\boxed{}$

ALMA DE DIAMANTE

Nível MAGIA RESITÊNCIA Nível do Monge
13 $\boxed{}$ = 10 + $\boxed{}$

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível do Monge

$\boxed{}$ dias = $\boxed{}$

Nível RESISTÊNCIA FORTITUDE CD Nível de
15 $\boxed{}$ = 10 + $\left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider
Nível Immune to Charm Person and other effects that
20 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/DESpara armas de monge
3			Advice 2 Treinamento de Manobras Mente Tranquila	Inspire Competence Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BVC +2 saving throws against enchantment
4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	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 saltar +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
6			Sabedoria Mística Slow Fall 9m	Grant bonus to an ally - 1 ki point
7			Integridade Corporal	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 Queda Suave 18 m	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			Mãos Vibrantes	Delayed death
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva
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	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extra-planar

SABEDORIA MÍSTICA

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

Piscina de KI

PISCINA DE KI
CAPACIDADE

Nível do 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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos
QUEDA	CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda