Nível de **MONGE** Monge Nível dento Bônus Ataque **BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA** Monge Desarmado **CA BÔNUS** Bônus de Classe de Armadura peq / gde Nível de Raiada de Golpes Use uma ação de ataque total para mais ataques d6 1 Monge Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas d4/d8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round **MDC** Bônus Evasão Avoid all damage on successful reflex save 2 (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) unencumbered and not helpless Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC 3 STUNNING FIST +2 saving throws against enchantment Still Mind STUNNING FIST Nível de Non-Monk d8 Piscina de KI (Magia) Tratarataques desarmados como armas mágicas PER DAY Monge Levels 4 Queda Suave 6m Reduce effective falling height using wall d6 / 2d6 Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto (Arredonda para Baixo) 5 STUNNING FIST Purity of Body Imune a todas as doenças TODAY Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de 6 Slow Fall 9m 7 Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points Nível d10 8 Queda Suave 40 ft 1 Stunned Sem ação nesta rodada d8 / 2d8 Perde DESe ganha CA; -2 CA Avoid half damage on failed reflex save Evasão Aprimorada 9 Cannot run or charge Fadiga 4 Fast Movement +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) -2 Strength and Dexterity Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal -2 to attack rolls, damage rolls, 8 10 Queda Suave 50 ft saving throws, skill and ability checks May make a standard or move action, Staggered 12 Corpo de Diamante 11 Imune a todos os venenos but not both Lose DEX bonus to AC; -2 AC Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points 16 Cego 2d6 -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 12 Movimento Rápido +12m (concede +16para testes de acrobacias e saltar) d10 / 3d6 50% miss chance when attacking Slow Fall 18m DC 10 Acrobatics to move more than half speed 13 Alma de Diamante Resistência a Magia Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound Slow Fall 21m 14 Paralizado Sem ação nesta rodada 20 Quivering Palm Delayed death Perde DESe ganha CA; -2 CA 15 Movimento Rápido 15m (concede +20para testes de acrobacias e saltar) TALENTO BÔNUS Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma de adamante 2d8 □ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate **16** Queda Suave 80 ft 2d6/3d8 □ □ □ Esquiva Nível □ Desviar Objetos Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion 17 Tongue of the Sun and Moon Speak with any living creature ☐ Throw Anything Movimento Bánido +18m (concede +24para testes de acrobacias e saltar) 18 ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Oueda Suave 90 ft Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points 19 ☐ Improved Trip □ Mobilidade Perfect Self Treated as outsider 2d10 Nível ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath 20 Queda Suave Qualquer distancia 2d8 / 4d8 10 ☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento INTEGRIDADE CORPORAL Piscina de KI PONTOS DE CURA Reserva de KI Nível de Monae Nível CAPACIDADE Nível de Monge Piscina de KI 7 ALMA DE DIAMANTE **ACROBACIAS** MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge Nível MOVER-SE POR OUADRADOS AMEACADOS com metade da velocidade 13 = 10 + +3m ao mover-se em velocidade máxima CD de Acrobacia = do Oponente MCD MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade **OUIVERING PALM** CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima OUIVER DAYS Nível de Monge Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m dias PULO LONGO CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 Nível 1.5m 1.8m Distância 30cm 0.6m 1.2m 1.2m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m RESISTÊNCIA FORTITUDE ivel de 15 **PULO ALTO** 8 16 20 24 28 32 36 44 Monge Acrobacia +4 for every 10ft of your standard move above 30ft SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda

saltar

Nível Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic

Treated as an Outsider

PERFECT SELF