MANOEUVRE Nível de					MONGE										
MASTER Monge				Nível de	Dano de lível deTalento Ataque										
		MONGE)		Monge	Bônus	Desarmado	Dî LOL								
`	BÔNUS I	DE CLASSE DE AI	RMADURA -	1	_	peq / gde  d6	Bônus de Clas Flurry of Man		nadura	Use a full atta	nck action f	for more c	ombat ma	noeuvres	
CA B	ÔNUS		NC LL	^		d4 / d8	Ataque Desar Stunning Fist			Trata mãos, p Stun (or other				armas	
+	CA	)	Nível de Monge	2			Evasão			Avoid all dam					
MDC	Bônus	= SAB + (	÷ 4 )				Movimento Ra	ápido <b>+3m</b>	1	(concede +4p	ara testes	de acroba	cias e salt	tar)	
+	DMC	Bonus only appl	ied when unarmoured,	3			Treinamento ( Manoeuvre Do		ras	Use o nível do Ataque de op				calcular <b>BMC</b>	
`*		STUNNING FIS'		4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Piscina de KI Reliable Mand			Tratarataques Roll twice for			armas má	gicas	
PER I	NNING FIS' DAY	T Nível de Non-l Monge Lev	rels	5			Salto Alto			+20para teste	es de saltar	r - 1 ki por	nto	obacia para salt	
	=	= + (	÷ 4 )				Meditative Ma			Adciona VOI	•				
		STUNNING FIST (A	Arredonda para Baixo)	6			Movimento Ra	apido <b>+6</b> m	1	(concede <b>+8</b> p	ara testes	de acroba	cias e saii	tar)	
RESI	STÊNCIA F	ORTITUDE Nível de Monge		7		d10	Wholeness of	Body		Heal your own	n wounds -	2 ki point	S		
	=	= 10 + ( ÷	2) + SAB	8		d8 / 2d8									
Nível 1	Stunned	Sem ação nesta rodada	0.63	9			Evasão Aprim Movimento Ra		1	Avoid half dar (concede +12	_			altar)	
4	Fadiga	Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b> qa Cannot run or charge		10			Reserva de KI	Reserva de KI (leal) Considera ataque desarma				mado com	lo como Arma Leal		
8	Sickened	-2 Strength and Dexterity ckened -2 to attack rolls, damage rolls,					Sweeping Ma		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy						
12		saving throws, skill and May make a standard or but not both	move action,	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Abundant step Movimento Rápido <b>+12m</b>			Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e saltar)					
16	Cego	-4 on STR, DEX skills, opposed Perception		13			Alma de Diam	ante		Resistência a	Magia				
	ou			14											
	Deafened			15			Whirlwind Ma Movimento Ra			Make one manoeuvre against all adjacent enemies (concede +20para testes de acrobacias e saltar)					
20	Paralizado Sem ação nesta rodada Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>		16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI	(adamant	e)	Trata o ataqu	lamante					
×	TALENTO BÔNUS  ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate			17			Corpo Atempo			No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature					
	□ Desvia	-	Esquiva	18			Movimento Ra	ápido <b>+18</b>	m	(concede +24	para testes	s de acrob	acias e sa	altar)	
Nível <b>1</b>	□ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion □ Throw Anything			19			Corpo Vazio			Assume ether	oints				
-	□ Improved					2d10	•			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					
	□ Improved			20		2d8 / 4d8	Perfect Self			Treated as ou	tsider				
Nível	□ Gorgon's Fist □ Improved Bull Rush			FLURRY OF MANOEUVRES											
	☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint ☐ Mahilidada			Nível <b>1</b>	First o	combat man	oeuvre	BMC -2		oart of a full at Ibat manoeuvr					
6		□ Improved Trip □ Mobilidade □ Greater			Secon	ıd combat m	anoeuvre	-3	COII	ibat illalloeuvi	es at a pen	iaity to Ch	ID.		
	□ Greater			15	Third	combat mar	noeuvre	-7							
	☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath			Reserva de KI											
Nível 10	Flechas Arrenatadoras   Ataque em Movimento				PISCINA DE KI CAPACIDADE Nível de Monge Reserva de KI										
			= ( ÷ 2) + SAB												
¥		EGRIDADE CORP	PORAL												
Nível	VIDA														
7		MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade  CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima											ima		
`		LMA DE DIAMAN	MOVI	MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima											
Nível	MAGIA RI	ESITÊNCIA Nível de N	longe			Distând	ia 1.5m 3m	4.5m	6m	7.5m 10m	10.5m 1				
13	<u></u>	= 10 +		PULO	LONG		D 5 10	15	20	25 30		40 45		55	
` .	Treated as a	PERFECT SELF		PULO	ALTO		ia 30cm 0.6n CD 4 8 Acrobacia	12	16	1.5m 1.8m 20 24	28 3	2.4m 2.7 32 36	40	3.3m 44	
		Charm Person and other e	ffects that	Acrobacia +4 for every 10ft of your standard move above 30ft  SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos											

CD 15 de Acrobacia

QUEDA

Damage reduction 10/chaotic

ignora 3m de dano por queda

saltar