SENSEI Nível de	``			MON	MONGE	
(MONGE) Monge	Dano de Ataque Desarmado Nível de la lento					
STUNNING FIST		Bônus				
STUNNING FIST Nível de Non-Monk PER DAY Monge Levels	١.	_	peq / gde	Bônus de Classe de Armadura Advice	Inspirar Coragem	
= + (÷ 4)	1	•	d4 / d8	Ataque Desarmado Stunning Fist	Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round	
STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)	2			Insightful Strike	Use SAB no lugar de FOR/DES para armas de monge	
RESISTÊNCIA FORTITUDE Niível de Monge	3			Advice 2 Treinamento de Manobras Mente Tranquila	Inspire Competence Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2 saving throws against enchantment	
= 10 + (÷ 2) + SAB	4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha	
Stunned Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CFadiga Cannot run or charge	5 5			Salto Alto Pureza Corporal	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças	
Sickened -2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks	6			Sabedoria Mística Queda Suave 9m	Grant bonus to an ally - 1 ki point	
12 Staggered May make a standard or move action, but not both	7			Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points	
16 Cego Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception ou 50% miss chance when attacking	8		d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m		
DC 10 Acrobatics to move more than half speed	9			Advice 3	Inspire Greatness	
Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound	10			Piscina de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arma Leal	
20 Paralizado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 C	A 11			Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos	
TALENTO BÔNUS ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate	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	
□ Desviar Objetos□ □ □ Esquiva□ Agarrar Aprimorado□ Estilo Escorpion	13			Alma de Diamante	Resistência a Magia	
☐ Throw Anything	14			Queda Suave 21m		
ATUAÇÃO Nível de	15			Mãos Vibrantes	Delayed death	
ATUAÇÃO Nível de Monge	16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamante	
INSPIRAR CORAGEM	17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva	
1 Bonus against charm and compulsion Bônus de ataque e rolagens de dano	18			Sabedoria Mística 3 Slow Fall 27m	Grant more abilities to allies - 2 ki points	
Nível INSPIRAR COMPETENCIA	19			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points	
3 +	19		2d10	Auto-Perfeição	Tratado como um extra-planar	
Nível INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX 2 Bonus hit dice	20		2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distanc	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
9 + 2d10 (including CON)	•			SABEDORIA	A MÍSTICA	
INTEGRIDADE CORPORAL	Nível 6	Grant	a single ally	within 30ft:	1 ki point	
PONTOS DE CURA Nível Nível de Monge	Nível		all allies wit		ment, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 ki point	
7 =	12 Nível			<u> </u>	t, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 ki points	
ALMA DE DIAMANTE	18			within 30ft: Diamond Body, Diar Reserva	nond Soul, Improved Evasion 2 ki points	
Nível MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge	PISCI	NA DE	KI	Reserva	auc III	
13 = 10 +	CAPA	CIDAD	E Nív	rel de Monge	Reserva de KI	
MÃOS VIBRANTES			_ = (÷ 2) + SAB		
VIBRANTES DIANível de Monge				ACROBA	ACIAS	
dias =	MOV	ER-SE		ADRADOS AMEAÇADOS	com metade da velocidade	
15 RESISTÊNCIA FORTITUDE (vel de Monge	*** 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 DMC *** +3m ao mover-se em velocidade máxima **CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC *** +3m ao mover-se em velocidade máxima					
$= 10 + (\div 2) + SAB$				cia 1.5m 3m 4.5m 6m	7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m	
AUTO-PERFEIÇÃO	PULC	LONG		CD 5 10 15 20	25 30 35 40 45 50 55	
Treated as an Outsider	pi ii c) ALT(cia 30cm 0.6m 1.2m 1.2m CD 4 8 12 16	1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m 20 24 28 32 36 40 44	
Nível Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.				AD 20 em Testes de Reflexo fall		
Damage reduction 10/chaotic	QUEI	DA	(CD 15 de Acrobacia ignora	3m de dano por queda	

saltar