	MON	JK OF T	ΉE	Nível de	×					MON	GE				-	
	<b>EMI</b>	TY HA	ND	Monge ;	NívelTdlæ	ento B	Dano de <sup>ônus</sup> Ataque									
×	BÔNUS I	DE CLASSE	DE AI	RMADURA 🗾	Monge		Desarmado peq / gde	Bônus de Class	se de Arm	nadura						
CA B	ÔNUS CA	7		Nível de Monge	1	•	d6 d4/d8	Rajada de Golp Ataque Desarm Stunning Fist	es		Use uma ação Trata mãos, p Stun (or other	és, joelhos	e cotovelo:	s como ar		
MDC	Bônus	= SAB	+ (	÷ 4 )	2			Evasão			Avoid all dam	age on suc	cessful refl	ex save		
+	DMC		`	onda para Baixo)	3			Fast Movement		·as	(concede <b>+4</b> p				ar) calcular <b>BMC</b>	
STUN	INING FIS	STUNNING  T Nível de		<b>T</b> Monk	Ľ			Improvisação v			Use uma arma					
PER I		Monge + (	Le <sub>1</sub>	* <b>4</b> )	4		<b>d8</b> d6/2d6	Piscina de KI (I Queda Suave <b>6</b>	,		Treat unarmed Increase rang Reduce effect	e of a throv	wn object <b>6</b>	m - 1 ki p	point	
		TODAY	:151	Arredonda para Baixo)	5			Salto Alto Ki Weapons			Adiciona nível +20para teste Enhance impr	s de saltar	- 1 ki pont		bacia para sal	
RESI		FORTITUDE NÃ - 10 + (	onge	÷ 2 ) + SAB	6			Movimento Ráj Slow Fall <b>9m</b>	pido <b>+6m</b>	l	(concede +8p	ara testes o	de acrobaci	as e salta	ar)	
Nível		- 10 + (		- 2 ) + SAB	7			Wholeness of E	Body		Heal your owr	n wounds -	2 ki points			
1	Stunned	Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>			8		<b>d10</b> d8/2d8	Queda Suave 4	0 ft							
4	Fadiga	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity		9			Evasão Aprimo Fast Movement			Avoid half damage on failed reflex save (concede <b>+12</b> para testes de acrobacias e saltar)						
12	Sickened Staggered	saving throws, skill and ability checks  nggered May make a standard or move action,			10			Piscina de KI (l Queda Suave <b>5</b>			Considera ataque desarmado como Arm				al	
16	Cego ou	but not both  Lose <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> -4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking			12		2d6 d10/3d6	Abundant step Movimento Ráp Slow Fall <b>18m</b>		m	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e s				ltar)	
	Deafened	DC 10 Acrobatics to mo		ve more than half speed	13			Alma de Diamante Resistência a Magia								
	Dealelled	-4 on opposed P	erceptio		14	1.4 ■ Slow Fall 21m										
20	Paralizado	alizado Sem ação nesta rodada Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>			15			Quivering Palm Movimento Ráj	Quivering Palm Delayed death Movimento Rápido 15m (concede +20para testes de acrobacias e s							
*	TALENTO BÔNUS  ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate			16		2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma Queda Suave <b>80 ft</b>						na de ada	amante		
Nível <b>1</b>	rel				17			Corpo Atempor Tongue of the		Moon	No age penalt Speak with an					
	□ Gorgor	Gorgon's Fist			18			Movimento Ráj Queda Suave <b>9</b>		m	(concede +24	para testes	de acroba	cias e sal	ltar)	
Nível <b>6</b>	☐ Improv				19			Corpo Vazio	orpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points							
	☐ Improv	dade	20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave <b>O</b>	)ualquer	distanci	Treated as outsider ncia							
Nível <b>10</b>	<ul><li>☐ Improv</li><li>☐ Flecha</li></ul>			dusa's Wrath Ique em Movimento	Piscina de KI											
×							<b>KI</b> DE Nív	el de Monge						Piscina	de KI	
Nível	PONTOS	<b>DE CURA</b> Nível de N	Monae				= (	÷ 2	) +	SΔR						
7		=														
×	A	LMA DE DIA	AMAI	NTE	Nível As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon											
Nível	MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge			5 Damage bonus lasts for one round - 1 ki point												
13	= 10 +				Nível Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.											
•	QUIVERING PALM			MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade												
	QUIVER DAYS Nível de Monge			CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima												
Nível	RESISTÊNCIA FORTITUDE (ve) de			MOVE	K-SE		de Acrobacia =						ade máxir	ma		
15		=10+(	Mong		PULO	LON		ia 1.5m 3m CD 5 10	4.5m 15	6m 20	7.5m 10m 25 30		2m 13.5	5 15m 50	16.5m 55	
PERFECT SELF				PULO	ALT		ia 30cm 0.6m CD 4 8	1.2m 12	1.2m 16	1.5m 1.8m 20 24		2.4m 2.7r 32 36	n 3m 40	3.3m 44		
						RAD	NA ROPDA	Acrobacia +	4		ry 10ft of your ar o pulo em 4		nove above	30ft		
20	20 target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic				QUED			D 15 de Acrob	acia		3m de dano po					

saltar