	MON	IK OF 1	THE Nível de	×				M	IONGE						# (
	EME	TY HA	ND Monge	Nível de	Talento	Dano de Ataque										
1	BÔNUS I	DE CLASSE	DE ARMADURA	Monge	Bônus	Desarmado	Bônus de Class	e de Arma	dura							
CA BO	ÔNUS CA)	Nível de Monge	1	•	peq / gde d6 d4 / d8	Rajada de Golpe Ataque Desarm Stunning Fist	es	Us Tra	e uma ação Ita mãos, p In (or other	és, joelho	s e coto	velos c	omo arr		
MDC	Bônus	= SAE	'	2			Evasão		Av	oid all dama	age on su	ccessfu	l reflex	save		
+	DMC	STUNNIN	(Arredonda para Baixo)	3			Movimento Ráp Treinamento de Improvisação v	Manobras	. Us	ncede +4 pa e o nível do e uma arma	monge n	o lugar			r) alcular BMC	
STUNNING FIST Nível de Non-Monk PER DAY Monge Levels + (; 4)						d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (M	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of a thrown object 6m - 1 ki point Reduce effective falling height using wall								
		STUNNING TODAY	FIST (Arredonda para Baixo)	5			Salto Alto Ki Weapons		Ad +2	iciona nível 0 para teste	l do mong es de salta	je para t ar - 1 ki	estes d		acia para salt	
RESISTÊNCIA FORTITUDE Nivel de Monge					_			Movimento Rápido +6m (concede +8para testes de acr					obacias	e saltai	r)	
	:	= 10 + (÷ 2) + SAB	7			Wholeness of B	odv	Не	al vour own	n wounds	- 2 ki no	nints			
Nível 1	Stunned Sem ação nesta rodada Perde DES e ganha CA ; -2 CA			8		d10 d8 / 2d8		Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points Queda Suave 40 ft								
4	Fadiga	diga Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity		9		uo / 2uo	Evasão Aprimor Movimento Ráp			oid half dan					ar)	
8	Sickened Staggered	saving throws,	2 to attack rolls, damage rolls, aving throws, skill and ability checks ay make a standard or move action,				Reserva de KI (I Queda Suave 5 0	,	Со	Considera ataque desarmado como A						
16	Cego	but not both Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception		12		2d6 d10 / 3d6	Abundant step Movimento Ráp Queda Suave 18	imento Rápido +12m (concede +16para test					n spaces - 2 ki points tes de acrobacias e saltar)			
	ou	DC 10 Acrobation	cs to move more than half speed	13			Alma de Diamai	nte	Re	sistência a	Magia					
	Deafened	 -4 initiative; 20% miss chance when attac -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for so 		14	14 Queda Suave 21m											
20	Paralizado	Sem ação nesta		Quivering Palm Movimento Rápido 15m				Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)								
×	□ Catch	TALENTO BÔNUS ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate		16		2d8 2d6 / 3d8		Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma d Queda Suave 80 f t						de adaı	mante	
Nível 1				17				Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing Tongue of the Sun and Moon Speak with any living creature								
	☐ Improved Feint ☐ Improved Steal ☐ Improved Trip ☐ Improved Weapon ☐ Mobilidade ☐ Mastery			18				Movimento Rápido +18m (concede +24para testes de acrobacias e saltar Queda Suave 90 ft							ar)	
Nível 6				19			Corpo Vazio	corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points								
				20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Treated as outsider Queda Suave Qualquer distancia									
Nível 10	☐ Improv☐ Flecha		☐ Medusa's Wrath	Reserva de KI												
			CORPORAL	PISCIN			al da Manas						D.	eserva	de KI	
Nível	PONTOS I	DE Nível de	Monge	0711710	CAPACIDADE Nível de Monge $= (\div 2) + SAB$											
7		=	Wonge				• 4									
		LMA DE DI	I A NI A NITE	KI WEAPONS												
Nível		ESITÊNCIA		Nível As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon 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 QUIVER DAYS Nível de Monge			MOVE	MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade											
MáI	dias =			MOVE	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											
Nível 15	RESISTENCIA FURTITUDIMANIA						de Acrobacia = 5 cia 1.5m 3m	· ·	nente MC 5m 7.5		mover-se		13.5	máxim 15m	16.5m	
				PULO	LONG		CD 5 10 cia 30cm 0.6m		20 25 1.2m 1.5		35 2.1m	40 2.4m	45 2.7m	50 3m	55 3.3m	
×	PERFECT SELF Treated as an Outsider			PULO	ALTO		CD 4 8 Acrobacia +4	12 1	16 20		28	32	36	40	44	
	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.			SEGU	EGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos							2.000				
20	Damage reduction 10/chaotic			QUED			CD 15 de Acroba		ignora 3m de dano por queda							

saltar