Ų.	NUU	ONG N	Monge	Nível de	Talent	o Unarmed		
×	BÔNUS I	DE CLASS	E DE ARMADURA	Monge	Bônus	Strike	Pânua da Classa da Armadura	
CA B			Nível de	1		peq / gde <b>d6</b>	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas
+	CA		Monge			d4 / d8	Stunning Fist	Stun (or other effects) target for one round
DMC	BÔNUS	<b>&gt;=</b> SA	`	2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
+	DMC -	Bonu	(Arredonda para Baixo) s only applied when unarmoured unencumbered and not helpless				Fast Movement <b>+3m</b> Treinamento de Manobras Mente Tranquila	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular +2 saving throws against enchantment
ALL THE	INING FIS	STUNNII  T Nível de		4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia)	Tratarataques desarmados como armas mágicas
ERI		Monge	Levels	5			Pureza Corporal	Imune a todas as doenças
		=+	(Arrodonda para Raiya)	6			Movimento Rápido <b>+6m</b> Slow Fall <b>9m</b>	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
STUNNING FIST (Arredonda para Baixo) TODAY  LESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de						<b>d10</b> d8 / 2d8	Queda Suave <b>40 ft</b>	
ESI		(	Monge	9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido <b>+9m</b>	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
lível	=	= 10 + (	÷ 2 ) + SAB	10	-		Piscina de KI (leal) Queda Suave <b>50 ft</b>	Considera ataque desarmado como Arma Leal
1	Stunned	Sem ação nes Perde <b>DES</b> e o Cannot run or	ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>	12		2d6 d10 / 3d6	Movimento Rápido <b>+12m</b> Queda Suave <b>18 m</b>	(concede +16para testes de acrobacias e saltar)
4	Fadiga	-2 Strength ar		14			Slow Fall 21m	
8	Sickened		olls, damage rolls, s, skill and ability checks	15			Fast Movement +15m	(concede +20para testes de acrobacias e saltar)
12	Staggered		tandard or move action,	16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave <b>80 ft</b>	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
16	Cego ou	-4 on <b>STR</b> an	nus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> Id <b>DEX</b> skills, opposed Perception Ince when attacking	on <b>18</b>	-		Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
	DC 10 Acrobatics to move more than half speed  -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception				2d10 2d8 / 4d8	Queda Suave <b>Qualquer distanc</b>	ia	
	automatically fail Perception checks for sound						KI POV	VERS
20	Paralizado	Sem ação nes	ta rodada ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>	Nível				
		TALENT(		4				
	□ Catch		☐ Reflexos em Combate					
Vível	□ Desvia	r Objetos	□ □ □ Esquiva	Nível <b>5</b>				
1	<ul><li>□ Agarra</li><li>□ Throw</li></ul>		☐ Estilo Escorpion					
Nível	☐ Gorgor ☐ Improv	n's Fist red Disarm	☐ Improved Bull Rush☐ Improved Feint	– Nível <b>7</b>				
6	□ Improv		□ Mobilidade	Nível				
lível	□ Improv	ed Critical	□ Medusa's Wrath	11				
10	□ Flecha		as Ataque em Movimento					
ISCI	NA DE KI	Piscina	a de KI	Nível <b>12</b>				
	CIDADE	Nível do M	onge					
iccii	ia de KI	= (	÷ 2 ) + SAB	Nível <b>13</b>				
				Nível				
		VI DO	WEDC	15				
I PO	WER	KI PO	NÉRS PÍVEL DE NÍVEL D	 Nível				
AVE	DC	= 10 + (	Monge ÷ 2 ) + SAB	<b>17</b>				
_		- 10 " (	. 2 ) 1	Nível 17				
				Nível <b>19</b>				
				Nível				
				20				

MONGE

QINGGONG MONK Monge