MANOEUVRE Nível de			×	MONGE						-		
	71/1	IASTER	Monge ;	Nível de	Talento	Dano de						
				Monge	Bônus _i	° Ataque Desarmado						
		(MONGE)		1	'	peq / gde	Bônus de Classe de Armadura					
	BÔNUS I ônus	DE CLASSE DE AF	RMADURA	1		d6	Flurry of Manoeuvres Ataque Desarmado Punho Atordoante	Use a full attack ac Trata mãos, pés, jo Atordoa (ou outros	elhos e cotovelos d	como arma	as	
+	CA -	7	Monge	2	-		Evasão	Evita todo o dano e			-	
	BÔNUS DMC -	`	onda para Baixo) ied when unarmoured,	3			Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Manoeuvre Defence	(concede +4 para te Use o nível do mon Ataque de oportuni	ge no lugar de BB .	A para calo	cular BMC	
``	PU		ered and not helpless	4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Reliable Manoeuvre	Tratarataques desa Roll twice for CME		as mágica	IS	
PUNHO ATORDOANNE de Níveis de Não-monge + (÷ 4			5			Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acroba +20para testes de saltar - 1 ki ponto Meditative Manoeuvre Adciona VONpara BMCuma vez no turno				cia para salt		
		PIINHO ATORDOA	Arredonda para Baixo)	6			Movimento Rápido +6m	(concede +8 para te	stes de acrobacias	e saltar)		
Fortitude Nível de Resistência CD Monge			7			Integridade Corporal Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki			s de ki			
Trebit		/	2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8						
Nível 1			_{CA} 9			Evita metade do dano em uma resistência d Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e sa						
4	4 Fadigado Não pode correr ou realizar investida		10			Reserva de KI (leal)	de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma L			_		
8	-2 Força e Destreza Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades		11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy					
12		tePode fazer uma ação pad mas não ambas		12		2d6 d10 / 3d6	Passo abundante Fast Movement +12m	Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)				
16	Cego ou	-4 on STR , DEX skills, opposed Perception		13	13 Alma de Diamante Resistência a Magia							
	Surdo	DC 10 Acrobatics to mov	e more than half speed	14								
		-4 em Percepção oposta automaticamente falha e	em testes de Percepção p				Whirlwind Manoeuvre Fast Movement +15m	Make one manoeuv (concede +20 para t				
20	Paralizado	Perde ação neste turno I		16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino)	Trata o ataque desa	ırmado como arma	ı de adama	ante	
TALENTO BÔNUS ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate			17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial Pode falar com qualquer criatura viva					
AIZ . I	☐ Desviar Objetos ☐ ☐ Esquiva ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion		18			Movimento Rápido +18m	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)					
Nível 1	□ Arremessar Qualquer Coisa		19			Corpo Vazio	Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki					
	☐ Improved		20		2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição	Tratado como um extraplanar					
	☐ Punho da Górgona ☐ Ultrapassar Aprimorado					FLURRY OF M	ANOELWRES					
			Nível			PMC						
Nível	 □ Desarme Aprimorado □ Derrubar Aprimorado □ Mobilidade 		1	First c	ombat man	AS AS	part of a full attack, mbat manoeuvres at					
6			iiudue	8	Secon	d combat m		ilibat ilialioeuvies at	a penalty to CIVID			
	□ Greate			15	Third o	combat mar	noeuvre -7					
	☐ Greate						Reserva	a de KI				
□ Crítico Aprimorado □ Ira da Medusa Nível □ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento				Reserv	Reserva de KI CAPACIDADE Nível de Monge Reserva de KI							
			Strike			= (÷ 2) + SAB					
*	INT	EGRIDADE CORP	PORAL			(· 4 / · 5AD					
	PONTOS DE					ACROB	ACIAS					
Nível 7	CURA Nível de Monge		MOV	ER-SE		ADRADOS AMEAÇADOS de Acrobacia = do Oponente M		da velocidade er-se em velocidad	e máxima			
ALMA DE DIAMANTE					ER-SE	PELO QU	JADRADO DO INIMIGO de Acrobacia = 5 + do Oponento	com metade	da velocidade			
Nível MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge							tia 1.5m 3m 4.5m 6m		5m 12m 13.5m		16.5m	
13		= 10 +		PULO	LONG	GO (CD 5 10 15 20	25 30 35	40 45	50 5	55	
` .		AUTO-PERFEIÇÂ	ÃO ,	PULO	ALTO		CD 4 8 12 16	1.5m 1.8m 2.1 20 24 28	32 36	40	3.3m 44	
Nível		n o extraplanar cantar Pessoa e outros efe	eitos que					cada 6m do seu movir	•	de 9m		
20		o-extraplanares.	1				AD 20 em Testes de Reflexe fal					
Redução de dano 10/caótico				QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda								