Ų.	INGO	ONG N	Monge	Nível de	Talent	o Unarmed		
×	BÔNUS I	DE CLASS	E DE ARMADURA	Monge	Bônus	Strike	Rônus do Classo do Armadura	
	ÔNUS			1		peq / gde  d6	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes	Use uma ação de ataque total para mais ataques
+	CA	7	Nível de Monge	Ĺ		d4 / d8	Ataque Desarmado Stunning Fist	Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Stun (or other effects) target for one round
MDC	Bônus	= SA	B + ( ÷ 4 )	2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
+	DMC	Bonu	(Arredonda para Baixo) s only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless	3			Movimento Rápido <b>+3m</b> Treinamento de Manobras Still Mind	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular B +2 saving throws against enchantment
STUNNING FIST STUNNING FIST Nível de Non-Monk						d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia)	Tratarataques desarmados como armas mágicas
PER		Monge	Levels	5			Purity of Body	Imune a todas as doenças
		=+	÷ 4 )	6	-		Movimento Rápido <b>+6m</b> Queda Suave <b>9m</b>	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
TODAY						d10 d8 / 2d8	Queda Suave <b>40 ft</b>	
Forti Resis	stência CD	(	Nível de Monge	9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido <b>+9m</b>	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
Nível	=	= 10 + (	÷ 2 ) + SAB	10			Piscina de KI (leal) Queda Suave <b>50 ft</b>	Considera ataque desarmado como Arma Leal
1	Stunned		janha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>	12		2d6 d10 / 3d6	Movimento Rápido <b>+12m</b> Slow Fall <b>18m</b>	(concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)
4	Fadiga	Cannot run or -2 Strength ar		14			Slow Fall 21m	
8	Sickened		olls, damage rolls, s, skill and ability checks	15			Fast Movement +15m	(concede <b>+20</b> para testes de acrobacias e saltar)
12	Staggered		tandard or move action,	16		2d8	Piscina de KI (adamante)  Queda Suave <b>80 ft</b>	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
16	Cego ou	Lose <b>DEX</b> bo	nus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> d <b>DEX</b> skills, opposed Perception nce when attacking	18		2d6 / 3d8	Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
	Deafened	DC 10 Acroba	tics to move more than half speed 0% miss chance when attacking	20		2d10 2d8 / 4d8	Queda Suave <b>Qualquer distanc</b> i	ia
		<ul> <li>-4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound</li> </ul>		KI POWERS				
20	Paralizado	Sem ação nes	ta rodada				KI FOV	VERS
			ganha CA; -2 CA	Nível <b>4</b>				
*	П 0-4-h	TALENTO						
Nívol	□ Catch □ Desvia	-	☐ Reflexos em Combate ☐ ☐ ☐ Esquiva	Nível				
1	□ Agarra	Agarrar Aprimorado		5				
	□ Gorgor	, ,	☐ Improved Bull Rush	Nível				
Nível <b>6</b>	□ Improv	ed Disarm	☐ Improved Feint ☐ Mobilidade	7				
	□ Improv			Nível <b>11</b>				
Nível 10		red Critical s Arrehatador	☐ Medusa's Wrath as Ataque em Movimento	-11				
*		Piscina	·	Nível 12				
	rva de KI CIDADE	Nível de Mo	onge					
= ( ÷ 2 ) + SAB								
Pisci	na de KI □□□			 Nível				
IVI D	MITER	KI PO						
SAVE		(	Nível de Monge	Nível <b>17</b>				
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB								
				Nível <b>19</b>				
				Nível				
				20				

MONGE

QINGGONG MONK Monge