

# SENSEI (MONGE)

Nível de Monge

## STUNNING FIST

STUNNING FIST  
PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 4 \right)$$

0000 0000  
0000 0000

STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)  
TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + SAB$$

Nível

1 Stunned Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

4 Fadigado Cannot run or charge  
-2 Strength and Dexterity

8 Sickened -2 to attack rolls, damage rolls,  
saving throws, skill and ability checks

12 Staggered May make a standard or move action,  
but not both

16 Cego Lose DEX bonus to AC; -2 AC  
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

ou Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking  
-4 on opposed Perception  
automatically fail Perception checks for sound

20 Paralizado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

## TALENTO BÔNUS

- ☐ Catch off-guard
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Throw Anything

## ADVICE

ATUAÇÃO  
PER DAY

Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + SAB$$

INSPIRAR CORAGEM

Nível 1 + Bonus against charm and compulsion  
Bônus de ataque e rolagens de dano

INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

Nível 9 2 Bonus hit dice  
+ 2d10 (including CON)

## INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível de Monge

$$7 \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}}$$

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge

$$13 \boxed{\phantom{000}} = 10 + \boxed{\phantom{000}}$$

## QUIVERING PALM

QUIVER DAYS Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ dias} = \boxed{\phantom{000}}$$

Nível 15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + SAB$$

## PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that  
20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

## MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de Bônus

Monge

peq / gde

1

■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

Advice

Ataque Desarmado

Stunning Fist

Inspirar Coragem

Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas

Stun (or other effects) target for one round

2

Insightful Strike

Use SABno lugar de FOR/DESpara armas de monge

3

Advice 2

Treinamento de Manobras

Still Mind

Inspire Competence

Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BNC

+2 saving throws against enchantment

4

d8

d6 / d6

Reserva de KI (Magia)

Slow Fall 6m

Tratarataques desarmados como armas mágicas

Reduce effective falling height using wall

5

Salto Alto

Purity of Body

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar

+20para testes de saltar - 1 ki ponto

Imune a todas as doenças

6

Sabedoria Mística

Slow Fall 9m

Grant bonus to an ally - 1 ki point

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / d8

Queda Suave 40 ft

9

Advice 3

Inspire Greatness

10

Piscina de KI (leal)

Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6

d10 / d6

Abundant step

Sabedoria Mística 2

Slow Fall 18m

Slip magically between spaces - 2 ki points

Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

Slow Fall 21m

15

Quivering Palm

Delayed death

16

2d8

2d6 / d8

Piscina de KI (adamante)

Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

17

Corpo Atemporal

Tongue of the Sun and Moon

No age penalties or artificial ageing

Speak with any living creature

18

Sabedoria Mística 3

Slow Fall 27m

Grant more abilities to allies - 2 ki points

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10

2d8 / d8

Perfect Self

Queda Suave Qualquer distancia

Treated as outsider

## SABEDORIA MÍSTICA

Nível

6

Grant a single ally within 30ft:

1 ki point

Nível

12

Grant all allies within 30ft:

Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 ki point

Nível

18

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 ki points

2 ki points

## Piscina de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + SAB$$

Piscina de KI

0000 0000  
0000 0000

## ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

PULO LONGO

Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5m	15m	16.5m
CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

PULO ALTO

Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

SEGURAR NA BORDA 20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda