MANOEUVRE Nível de						MONGE														
MASTER					Dano de Ataque Desarmado Nívell dento Bonus												\neg			
(MONGE)																				
BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA CA BÔNUS Nível de						•	peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Class Flurry of Mano Ataque Desarm Stunning Fist	euvres	adura	Trata r	nãos, pe	és, joelh	os e cot	ore comb ovelos c	omo arı	oeuvres mas			
+ CA Monge					2			Evasão			Avoid all damage on successful reflex save									
MDC Bônus + DMC SAB + (÷ 4) (Arredonda para Baixo)								Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Manoeuvre Defence			(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BM0 Ataque de oportunidade contra manobras									
7	_		unencun	plied when unarmoured, nbered and not helpless	4		d8	Reserva de KI (Tratara	ataques	desarm	ados co	mo arma		cas			
	INING FIS	Γ Nível de	Nor	n-Monk			d6 / 2d6	Salto Alto		Roll twice for CMB - 1 ki point Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para salt										
Monge Levels + (÷4)					5			Meditative Manoeuvre			+20para testes de saltar - 1 ki ponto Adciona VONpara BMCuma vez no turno									
STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)					6			Fast Movement		(concede +8para testes de acrobacias e saltar)										
RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge					7			Wholeness of B	Heal y	Heal your own wounds - 2 ki points										
		10+(÷ 2) + SAR	8		d10 d8/2d8													
Nível 1	Stunned				0A 9		uo / 2uo	Evasão Aprimo Movimento Ráp		Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)										
								Piscina de KI (I	eal)	Considera ataque desarmado como Arma Leal										
8	Fadigado Sickened	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity -2 to attack rolls, damage rolls,			11			Sweeping Mand		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy										
12	Staggered	saving throws, skill and ability checks					2d6 d10/3d6	Abundant step Movimento Ráp	Abundant step Slip magically between spac Movimento Rápido +12m (concede +16para testes de											
16	Cego	-4 on STR , DEX skills, opposed Perception						Alma de Diama	Alma de Diamante Resistência a Magia											
	Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking				14															
		-4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound			15				Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all adjacent ene Fast Movement +15m (concede +20para testes de acrobacias e salt											
20	Paralizado Perde ação neste turno DES bônus para CA ; -2				16		2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (a	Piscina de KI (adamante) Trata o ataque desarmado como arma						de ada	mante				
•	TALENTO BÔNUS				17		240 / 340							No age penalties or artificial ageing						
	☐ Catch o	-		lexos em Combate ⊐ Esquiva	17			Tongue of the S	Sun and M	loon	Speak	with an	y living	creature	!					
Nível	□ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion				18			Movimento Rápido +18m (concede +24para testes de acrobacias e							ıs e salt	ar)				
1	□ Throw	Anything			19 Corpo Vazio Assume ethereal state for							e for 1 m	r 1 minute - 3 ki points							
	□ Improved				20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self			Treate	d as out	sider							
	☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush					FLURRY OF MANOEUVRES														
	☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint				Nível															
Nível 6	☐ Improved Trip ☐ Mobilidade		bilidade	1 First combat manoeuvre -2 combat manoeuvres at a penalty to CMB.																
	□ Greater				15		combat ma		-7											
	□ Greate				K					cina	de Kl									
Nível	□ Improved Critical □ Medusa's Wrath □ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento □ Strike INTEGRIDADE CORPORAL				Reserv															
10					CAPA	CAPACIDADE Nível de Monge Piscina de								de KI □□□						
\							_] = (÷ 2) + S	AB										
	PONTOS I	DE CURA							ACI	ROBA	CIAS	S								
Nível 7	Nível de Monge					MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade														
*		=			CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade															
•		LMA DE D ESITÊNCIA			WOV.	EK-SE		de Acrobacia = \$								e máxim	na			
Nível 13		= 10			PULC	LONG		cia 1.5m 3m CD 5 10	4.5m 15	6m 20	7.5m 25	10m 30	10.5m 35	12m 40	13.5m 45	15m 50	16.5m 55			
×	Tropted	PERFEC	T SEL	F	PULC) ALT(cia 30cm 0.6m CD 4 8	12	16	20	1.8m 24	28	2.4m 32	2.7m 36	3m 40	3.3m 44			
Treated as an Outsider Nível Immune to Charm Person and other effects that							Acrobacia +4							above 30	Oft					
20	O target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic					SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos OUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda														