SENSEI Nível de				MONGE								
	(	(MONGE)	Monge ;	Níveľľdkei	Dano de nto Bônus Ataque							
•		STUNNING FI	ST	Monge	Desarmado	Bônus de Classe	do Armadura					
STUN PER I	INING FIS		n-Monk Levels	1	peq / gde  ■ d6	Advice	de Almadura	Inspirar Corag	jem			
		<b>+</b> (	÷ 4 )	1	d4/d8	Ataque Desarma Stunning Fist	do	7.1	és, joelhos e cot effects) target f			nas
STUNNING FIST (Arredonda para Baixo)			2	Insightful Strike Use <b>SAB</b> no lugar de <b>FO</b> E				ıgar de <b>FOR/D</b>	R/ <b>DES</b> para armas de monge			
RESISTÊNCIA FORTITUDE Nîvel de Monge			3	Advice 2 Inspire Competence 3 Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BB Still Mind +2 saving throws against enchantmer							alcular BMC	
Nível		= 10 + (	÷ 2 ) + SAB	4	<b>d8</b> d6/2d6	Piscina de KI (Ma Queda Suave <b>6m</b>			desarmados co ive falling heigh			cas
1	Stunned Fadiga	Perde <b>DES</b> e ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b> adiga Cannot run or charge		5		Salto Alto Purity of Body		Adiciona nível do monge para testes de Acrobac +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças				acia para sal
8	Sickened	-2 Strength and Dexterity  ened    -2 to attack rolls, damage rolls,     saving throws, skill and ability checks		6		Sabedoria Místic Slow Fall <b>9m</b>	a	Grant bonus to an ally - 1 ki point				
12	Staggered			7		Wholeness of Bo	dy	Heal your own wounds - 2 ki points				
16	Cego	Lose <b>DEX</b> bonus to A -4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> 50% miss chance whe	skills, opposed Perception	8	<b>d10</b> d8/2d8	Queda Suave 40	ft					
	ou		nove more than half speed	9		Advice 3		Inspire Greatness				
	Deafened	eafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound		10		Piscina de KI (lea Queda Suave <b>50</b>	,	Considera ataque desarmado como Arma Leal				
20	Paralizado	Sem ação nesta rodad Perde <b>DES</b> e ganha <b>C</b>		11		Corpo de Diaman	nte	Imune a todos	os venenos			
	Catch off-	TALENTO BÔN guard □ Re		12	<b>2d6</b> d10/3d6	Abundant step Sabedoria Místic Slow Fall <b>18m</b>	a <b>2</b>		between space o allies in 30ft -			
<ul><li>□ Desviar Objetos</li><li>□ □ □ Esquiva</li><li>□ Agarrar Aprimorado</li><li>□ Estilo Escorpion</li></ul>			13		Alma de Diamant	te	Resistência a Magia					
☐ Throw Anything				14 Slow Fall 21m								
ADVICE				15		Quivering Palm		Delayed death				
ATUAÇÃO PER DÁY Nível de Monge			16	2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (ad Queda Suave <b>80</b>		Trata o ataque desarmado como arma de adamante				mante	
INSPIRAR CORAGEM Nível			17		Corpo Atemporal Tongue of the Su		No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature					
1	+ Bonus against charm and compulsion Bônus de ataque e rolagens de dano			18		Sabedoria Místic Queda Suave <b>90</b>		Grant more abilities to allies - 2 ki points				
Nível INSPIRAR COMPETENCIA			19	19 Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3						8 ki poin	ts	
3	INCDIDAD CDANDEZA A ESTA DOS MAY			20	2d10	Perfect Self		Treated as outsider				
9 2 Bonus hit dice + 2d10 (including CON)			2d8 / 4d8								===	
	TATE			SABEDORIA MÍSTICA								
	INTEGRIDADE CORPORAL PONTOS DE CURA			6 Grant a single ally within 30ft:							1 k	i point
Nível		Nível de Monge		Nível Grant all allies within 30ft:  12 Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall  1 ki poin								i point
7		Nível Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 ki poin										
` .	A	LMA DE DIAMA	ANTE	18 (	Grant a single ally	within 30ft: Diam	ond Body, Diar Piscina		oved Evasion	_	2 k	i points
Nível	MAGIA R	ESITÊNCIA Nível d	e Monge	Reserva	ı de KI		FISCIIIa	de Ki				
13		= 10 +		CAPACI	DADE Nív	el de Monge				Pi	scina (	de KI □□□
QUIVERING PALM					= (	÷ 2 )	+ SAB					
	QUIVER DAYS Nível de Monge			ACROBACIAS								
	0	dias = MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade										
Nível <b>15</b>	RESISTÊN	ICIA FORTITUDE		CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima  MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO com metade da velocidade								
		=10+( Mo	•2) + SAB			de Acrobacia = 5						
				PULO			4.5m 6m 15 20	7.5m 10m 25 30	10.5m 12m 35 40	13.5 45	15m 50	16.5m 55
*	Treated as	PERFECT SEI		20201		ia 30cm 0.6m		1.5m 1.8m	2.1m 2.4m	2.7m	3m	3.3m
Nível	Immune to	Freated as an Outsider mmune to Charm Person and other effects that arget non-outsiders.		PULO		D 4 8	12 16	20 24 nar o pulo em 4	28 32	36	40	44
20		uction <b>10/chaotic</b>		QUEDA		D 15 de Acrobac		i 3m de dano po				

saltar