HUNGRY GHOST Nivel de	*			MON	IGE *
MONK	Níveľtele	ento Bá	Dano de Dano de Ataque		
	Monge		Mataque Desarmado		
🛕 BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA 📝			peg / gde	Bônus de Classe de Armadura	
CA BÔNUS	1		d6	Rajada de Golpes	Use uma ação de ataque total para mais ataques
Nível de	1 ^	_		Ataque Desarmado	Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas
+ CA Monge			d4/d8	Punishing Kick	Push targets away from you
$MDC B\hat{o}nus = SAB + ( \div 4)$	2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
(Arredonda para Baixo)	<u> </u>				
+ DMC (Arredonda para Baixo)				Fast Movement +3m	(concede <b>+4</b> para testes de acrobacias e saltar)
PUNISHING KICK	3			Treinamento de Manobras	Use o nível do monge no lugar de <b>BBA</b> para calcular <b>BN</b>
				Still Mind	+2 saving throws against enchantment
PUNISHING KICK Nível de Non-Monk PER DAY Monge Levels	4		d8	Piscina de KI (Magia)	Tratarataques desarmados como armas mágicas
monge Levels	4		d6 / 2d6	Queda Suave <b>6m</b>	Reduce effective falling height using wall
= +( ÷4)				Salto Alto	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para
PUNISHING KICK (Arredonda para Baixo)	5				+20para testes de saltar - 1 ki ponto
TODAY				Steal Ki	Take ki from other creatures
DISTANCE Nível de		_		Movimento Rápido +6m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
PUSHED Monge	6			Slow Fall <b>9m</b>	
	7			Life Funnal	Take he from other exectures
$_{\rm m}$ = ( $\div$ 5 ) × 1.5m	7			Life Funnel	Take hp from other creatures
	8		d10	Queda Suave 40 ft	
RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge	Ľ.		d8 / 2d8		
	9			Evasão Aprimorada	Avoid half damage on failed reflex save
$=$ 10 + $(\div 2)$ + SAB				Fast Movement +9m	(concede <b>+12</b> para testes de acrobacias e saltar)
Fortitude save to avoid being knocked prone	10			Piscina de KI (leal)	Considera ataque desarmado como Arma Leal
N' I	10			Queda Suave 50 ft	
Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack	11			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
				Life from a Storie	Take ki of hip from any creature at an
STEAL KI			- 1/	Abundant step	Slip magically between spaces - 2 ki points
Nível On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp,	12		2d6	Movimento Rápido +12m	(concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)
5 regain 1 ki point up to your maximum.			d10 / 3d6	Slow Fall 18m	
Nível For each point regained, gain an immediate saving throw	13			Sipping Demon	Ganha pv temporariamente para ataques corpo a corp
against one disease.					
TALENTO BÔNUS	14			Slow Fall 21m	
	<u> </u>				
☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate	15			Quivering Palm Movimento Rápido <b>15m</b>	Delayed death (concede <b>+20</b> para testes de acrobacias e saltar)
Nível Desviar Objetos 🗆 🗆 Esquiva				Movimento napido 13111	
1 □ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion	16		2d8	Piscina de KI (adamante)	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
☐ Throw Anything			2d6 / 3d8	Queda Suave <b>80 ft</b>	
☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush	177			Corpo Atemporal	No age penalties or artificial ageing
Nível   Improved Disarm   Improved Feint	17			Tongue of the Sun and Moon	Speak with any living creature
6 □ Improved Disariii □ Improved Feint				Movimento Rápido +18m	(concede <b>+24</b> para testes de acrobacias e saltar)
	18			Queda Suave 90 ft	(,
Nível □ Improved Critical □ Medusa's Wrath					
10 ☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento	19			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - <b>3 ki points</b>
LIFE FUNNEL			2d10	Perfect Self	Treated as outsider
On a confirmed critical hit, or on reducing a target to Ohp,	20		2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distanc	ia
regain health.					3
Nível PONTOS DE CURA	×			Piscina	de KI
7 Nível de Monge	Reserv				
=	CAPAC	IDAL	DE Nív	rel de Monge	Piscina de KI
CIDPING DEMON			= (	÷ 2 ) + SAR	
SIPPING DEMON				- , OAD	
Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com sucesso VONpv e	m um atac	que cri	tico confirm	nado ACROBA	ACIAS
Nível	35077	.D. C.	DOD CTT		
You may gain up to your monk level in temporary hit points.	MOVE	K-SE		ADRADOS AMEAÇADOS de Acrobacia = do Oponente Mo	com metade da velocidade  CD +3m ao mover-se em velocidade máxima
They disappear after 1 hour	BEOVE	D CE		·	
QUIVERING PALM	MOVE	K-SE	CD CD	ADRADO DO INIMIGO de Acrobacia = 5 + do Oponente	com metade da velocidade <b>MCD</b> +3m ao mover-se em velocidade máxima
QUIVER DAYS Nível de Monge			OD	as horobasia - o r ao oponeme	
diag =				cia 1.5m 3m 4.5m 6m	7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m
Níval	PULO	LON	GO (	CD 5 10 15 20	25 30 35 40 45 50 55
15 RESISTÊNCIA FORTITUDE de			Distând		1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m
Monge	PULO	ALTO	) (	CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44
=10+( ÷2)+ SAB				Acrobacia +4 for ev	ery 10ft of your standard move above 30ft
10 ( 12) SAB	SEGU	RAR	NA BORD	AD 20 Reflexos se fall	har o pulo em 4 ou menos
PERFECT SELF	QUED				a 3m de dano por queda
Treated as an Outsider					
Nível Immune to Charm Person and other effects that					
20 target non-outsiders.					

Damage reduction 10/chaotic