	vel de			MON	IGE ,
MONK			e Ataque Des lonus	sarmado	
	ADURA Mon		peq / gde d6 d4/d8	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Punishing Kick	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Push targets away from you
MDC Bônus = SAB + (÷4)	2.		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
+ DMC (Arredonda	para Baixo)	}		Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Still Mind	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC +2 saving throws against enchantment
PUNISHING KICK Nível de Non-Monk PER DAY Monge Levels	. 4		d8	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 6m	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
= + (onda para Baixo) 5	;	-	Salto Alto Steal Ki	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para sal +20para testes de saltar - 1 ki ponto Take ki from other creatures
DISTANCE Nível de PUSHED Monge	6			Fast Movement +6m Slow Fall 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
	im 7	7		Life Funnel	Take hp from other creatures
RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de	8	3	d10 d8/2d8	Queda Suave 40 ft	
= 10 + (* 2) + SAB 9)		Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
Fortitude save to avoid being knocked prone	1	o =		Piscina de KI (leal) Slow Fall 15m	Considera ataque desarmado como Arma Leal
Push a target back 5ft and knock them pro with the same attack	1:	1		Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
Nível On a confirmed critical hit, or on reducing regain 1 ki point up to your maximum.	a target to Ohp,	2	2d6 d10/3d6	Abundant step Movimento Rápido +12m Slow Fall 18m	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e saltar)
Nível For each point regained, gain an immediat	te saving throw 1	3		Sipping Demon	Ganha pv temporariamente para ataques corpo a corp
against one disease. TALENTO BÔNUS	1	4 =		Slow Fall 21m	
☐ Catch off-guard ☐ Reflexos Nível ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esq	em Combate uiva	5		Quivering Palm Fast Movement +15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
1 ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Esc ☐ Throw Anything	corpion	6	2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
☐ Gorgon's Fist ☐ Improved	±,	7		Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
☐ Improved Trip ☐ Mobilidad	de 1	8 ■		Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
Nível □ Improved Critical □ Medusa's 10 □ Flechas Arrebatadora Ataque el		9		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
LIFE FUNNEL On a confirmed critical hit, or on reducing	a target to Ohp,	0	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Queda Suave Qualquer distanc	Treated as outsider ia
regain health. Nível PONTOS DE CURA	Ä			Piscina	de KI
7 Nível de Monge		erva de		rel de Monge	Piscina de KI
			= (÷ 2) + SAB	
SIPPING DEMON Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com	n sucesso VONpv em um	ataque c			
Nível You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour		MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima			
QUIVERING PALM	MO	OVER-SI	E PELO QU	ADRADO DO INIMIGO	com metade da velocidade MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima
QUIVER DAYS Nível de Monge dias	pr)	LO LON		sia 1.5m 3m 4.5m 6m	7.5m 10m 10.5m 12m 13.5m 15m 16.5m 25 30 35 40 45 50 55
Nível 15 RESISTÊNCIA FORTITUDE ivel de Monge	PU	LO ALT	Distând	cia 30cm 0.6m 1.2m 1.2m CD 4 8 12 16	1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m 20 24 28 32 36 40 44
=10+(2) + SAB	GURAR	NA BORD		ery 10ft of your standard move above 30ft har o pulo em 4 ou menos
PERFECT SELF		EDA			a 3m de dano por queda
Nível Immune to Charm Person and other effects target non-outsiders. Damage reduction 10/chaotic	s that				