

# HUNGRY GHOST MONK

Nível do Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

## PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

Non-Monk Levels

$$\text{Nível do Monge} = \text{Nível do Monge} + \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

Nível do Monge

$$\text{m} = \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{5} \right) \times 1.5\text{m}$$

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível do Monge

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

Fortitude save to avoid being knocked prone

Nível 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

## STEAL KI

Nível 5 On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.

Nível 11 For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

## TALENTO BÔNUS

Nível 1 ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate  
☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva  
☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion  
☐ Throw Anything

Nível 6 ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush  
☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint  
☐ Improved Trip ☐ Mobilidade

Nível 10 ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath  
☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

## LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Nível 7 PONTOS DE CURA

Nível do Monge

$$\text{Pontos de Cura} = \text{Nível do Monge}$$

## SIPPING DEMON

Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com sucesso VONpv em um ataque critico confirmado

Nível 13 You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

## MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível do Monge

$$\text{dias} = \text{Nível do Monge}$$

Nível 15 RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível do Monge

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nível do Monge}}{2} \right) + SAB$$

## AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

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

Damage reduction 10/chaotic

## MONGE

Dano de Ataque Desarmado  
Nível do Monge  
Bônus

1 ■  $\frac{\text{peq}}{\text{gde}}$  **d6**  
 $\frac{\text{d4}}{\text{d8}}$

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

2 ■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

3

Fast Movement +3m  
Treinamento de Manobras  
Mente Tranquila

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)  
Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular DMC  
+2 saving throws against enchantment

4

**d8**  
 $\frac{\text{d6}}{\text{d2d6}}$

Reserva de KI (Magia)  
Slow Fall 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas  
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

5

Salto Alto  
Steal Ki

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto  
Take ki from other creatures

6 ■

Movimento Rápido +6m  
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Life Funnel

Take hp from other creatures

8

**d10**  
 $\frac{\text{d8}}{\text{d8}} / \frac{\text{d2d8}}$

Queda Suave 40 ft

9

Evasão Aprimorada  
Movimento Rápido +9m

Avoid half damage on failed reflex save  
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10 ■

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Life from a Stone

Take ki or hp from any creature at all

12

**2d6**  
 $\frac{\text{d10}}{\text{d10}} / \frac{\text{d3d6}}$

Abundant step  
Movimento Rápido +12m  
Queda Suave 18 m

Slip magically between spaces - 2 ki points  
(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Sipping Demon

Ganha pv temporariamente para ataques corpo a corpo

14 ■

Slow Fall 21m

15

Mãos Vibrantes  
Fast Movement +15m

Delayed death  
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16

**2d8**  
 $\frac{\text{d2d6}}{\text{d3d8}}$

Reserva de KI (adamantino)  
Slow Fall 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal  
Idiomas do Sol e da Lua

No age penalties or artificial ageing  
Pode falar com qualquer criatura viva

18 ■

Movimento Rápido +18m  
Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

**2d10**  
 $\frac{\text{d2d8}}{\text{d4d8}}$

Auto-Perfeição  
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

## Piscina de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\text{Reserva de KI} = \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Piscina de KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## 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 DMC

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

		Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
PULO LONGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m	
PULO ALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	
	Acrobacia	+4											

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda