

HUNGRY GHOST MONK

Nível de
Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de
Monge

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

(Arredonda para Baixo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

Nível de
Monge

Non-Monk
Levels

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

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

Nível de
Monge

m

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

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de
Monge

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

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 VIDA Nível de Monge

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

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

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS Nível de Monge

dias

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

Nível 15 RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge

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

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível deTalent
Monge Bônus

Dano de
Ataque
Desarmado
peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

1

■

d6

d4 / d8

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

■

Movimento Rápido +3m
Treinamento de Manobras
Still Mind

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

4

■

d8

d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)
Slow Fall 6m

Tratataques desarmados como armas mágicas
Reduce effective falling height using wall

5

■

Salto Alto

Steal Ki

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

6

■

Movimento Rápido +6m
Slow Fall 9m

(concede +8para testes de acrobacias e saltar)

7

■

Life Funnel

Take hp from other creatures

8

■

d10

d8 / 2d8

Queda Suave 40 ft

9

■

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido +9m

Avoid half damage on failed reflex save
(concede +12para 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

d10 / 3d6

Abundant step
Movimento Rápido +12m
Queda Suave 18 m

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

13

■

Sipping Demon

Ganha pv temporariamente para ataques corpo a corpo

14

■

Queda Suave 21m

15

■

Quivering Palm
Movimento Rápido 15m

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

16

■

2d8

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)
Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

■

Corpo Atemporal
Tongue of the Sun and Moon

No age penalties or artificial ageing
Speak with any living creature

18

■

Movimento Rápido +18m
Queda Suave 90 ft

(concede +24para testes de acrobacias e saltar)

19

■

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

■

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self
Queda Suave Qualquer distancia

Treated as outsider

Reserva de KI

PISCINA DE KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

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

Reserva 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 MCD

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	
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m	

Acrobacia +4

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda