HUNGRY GHOST MONK

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

= SAB + (Nível de Monge ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

= Nível de Monge + (Non-Monk Levels ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

m = (Nível de Monge ÷ 5) × 1.5m

Fortitude Resistência CD

= 10 + (Nível de Monge ÷ 2) + 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
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Throw Anything
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo Escorpion

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

Nível 10
- ☐ Improved Critical
- ☐ Flechas Arrebatadoras
- ☐ Medusa's Wrath
- ☐ 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

SIPPING DEMON

Nível 13 — Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com sucesso VONpv em um ataque crítico confirmado

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

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

dias = Nível de Monge

Nível 15 — Fortitude Resistência CD

= 10 + (Nível de Monge ÷ 2) + SAB

PERFECT SELF

Nível 20 — **Treated as an Outsider**

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

Damage reduction **10/chaotic**

MONGE

Nível de Monge	Talento Bônus	Dano de Ataque Desarmado (peq / gde)		
1	■	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
2	■		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
3			Movimento Rápido **+3m** Treinamento de Manobras Still Mind	(concede **+4**para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de **BBA**para calcular **BMC** **+2** saving throws against enchantment
4		d8 (d6 / 2d6)	Piscina de KI (Magia) Queda Suave **6m**	Trataataques 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 **+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 (d8 / 2d8)	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	■		Piscina 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** Slow Fall **18m**	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			Quivering Palm Fast Movement **+15m**	Delayed death (concede **+20**para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 (2d6 / 3d8)	Piscina de KI (adamante) Queda Suave **80 ft**	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17			Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18	■		Fast Movement **+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 (2d8 / 4d8)	Perfect Self Queda Suave **Qualquer distancia**	Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

= (Nível de Monge ÷ 2) + SAB

Piscina de KI

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS — com metade da velocidade
CD de Acrobacia = do Oponente **MCD** — +3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO — com metade da velocidade
CD de Acrobacia = 5 + do Oponente **MCD** — +3m ao mover-se em velocidade máxima

PULO LONGO	Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	15m	16.5m
	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
PULO ALTO	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
	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 — CD 20 Reflexos — se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA — CD 15 de Acrobacia — ignora 3m de dano por queda