

Nível de Monge

CA BÔNUS

$$\left. \begin{array}{l} \text{+ CA} \\ \text{DMC BÔNUS} \\ \text{+ DMC} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{\text{Arredonda para Baixo}} \div 4 \right)$$

PUNISHING KICK	Nível de Monge	Níveis de Não-monge
-----------------------	----------------	---------------------

$$\boxed{} = \underline{\hspace{1cm}} + \left(\underline{\hspace{1cm}} \div 4 \right)$$

PUNISHING KICK (Arredonda para Baixo)

PUNISHING KICK
TODAY

**DISTANCE
PUSHED**

$$\boxed{} \text{ m} = \left(\div 5 \right) \times 1.5 \text{ m}$$

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

Fortitude save to avoid being knocked prone

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

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.

Nível 1

- ☐ Pegar Desprevenido
- ☐ Desviar Objetos
- ☐ Agarrar Aprimorado
- ☐ Arremessar Qualquer Coisa
- ☐ Reflexos em Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo Escorpion

Nível 6

- ☐ Punho da Górgona
- ☐ Ultrapas­sar Aprimorado
- ☐ Desarme Aprimorado
- ☐ Fintar Aprimorado
- ☐ Derrubar Aprimorado
- ☐ Mobilidade

Nível ☐ Crítico Aprimorado ☐ Ira da Medusa
10 ☐ Flechas Arrebatadora ☒ Ataque em Movimento

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

Nível	PONTOS DE
-------	-----------

7 CURA Nível de Monge

=

Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com sucesso **VON**

Ganha 1pv para ataque corpo a corpo com sucesso **VON**pv em um ataque crítico confirmado

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

VIBRANTES DIANível de Monge

dias =

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

Nível 20 **Tratado como extraplanar**
Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.
Redução de dano **10/caótico**

Nível	Dano	Ataque	Bônus	Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	Outros
1	■	d6	d4 / d8	Rajada de Golpes	Ataque Desarmado	Punishing Kick
2	■			Evasão		
3				Fast Movement +3m	Treinamento de Manobras	Mente Tranquila
4		d8	d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia)	Queda Suave 6m	
5				Salto Alto		Steal Ki
6	■			Movimento Rápido +6m	Queda Suave 9m	
7				Life Funnel		
8		d10	d8 / 2d8	Slow Fall 12m		
9				Evasão Aprimorada	Movimento Rápido +9m	
10	■			Reserva de KI (leal)	Queda Suave 50 ft	
11				Life from a Stone		
12		2d6	d10 / 3d6	Passo abundante	Fast Movement +12m	Queda Suave 18 m
13				Sipping Demon		
14	■			Queda Suave 21m		
15				Mãos Vibrantes	Fast Movement +15m	
16		2d8	2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino)	Queda Suave 24m	
17				Corpo Atemporal	Idiomas do Sol e da Lua	
18	■			Movimento Rápido +18m	Queda Suave 90 ft	
19				Corpo Vazio		
20		2d10	2d8 / 4d8	Auto-Perfeição	Queda Suave Qualquer distancia	

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$

Reserva de KI

$\begin{array}{cc} \square\square\square & \square\square\square \\ \square\square\square\square & \square\square\square\square \\ \square\square & \square\square \end{array}$

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	13.5m	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			para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m								
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								