

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

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

(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 CURA 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 crítico confirmado

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

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível de Monge

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

Nível 15 RESISTÊNCIA FORTITUDECD Nível de Monge

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

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 de talento
Monge Bônus

1	■	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
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 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 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	■		Fast Movement +6m Queda Suave 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
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 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	■		Queda Suave 21m	
15			Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	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 Slow Fall 27m	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20		2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extra-planar

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

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +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	
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 20 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

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