

# MONK OF THE HEALING HAND

Nível do Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

Nível do Monge

### MDC Bônus

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

### STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge

Non-Monk Levels

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 4 \right)$$

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

STUNNING FIST  
TODAY

### RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível do Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + SAB$$

Nível

- |    |                        |   |
|----|------------------------|---|
| 1  | Stunned                | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA  |
| 4  | Fadiga                 | Cannot run or charge<br>-2 Strength and Dexterity   |
| 8  | Sickened               | -2 to attack rolls, damage rolls,<br>saving throws, skill and ability checks  |
| 12 | Staggered              | May make a standard or move action,<br>but not both   |
| 16 | Cego<br>ou<br>Deafened | Lose DEX bonus to AC; -2 AC<br>-4 on STR and DEX skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed<br>-4 initiative; 20% miss chance when attacking<br>-4 on opposed Perception<br>automatically fail Perception checks for sound |
| 20 | Paralizado             | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA  |

## TALENTO BÔNUS

- |       |   |   |
|-------|---|---|
| Nível | <input type="checkbox"/> Catch off-guard    | <input type="checkbox"/> Reflexos em Combate              |
| 1     | <input type="checkbox"/> Desviar Objetos    | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva |
|       | <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion                 |
|       | <input type="checkbox"/> Throw Anything     |   |

- |       |  |   |
|-------|--|---|
| Nível | <input type="checkbox"/> Gorgon's Fist   | <input type="checkbox"/> Improved Bull Rush |
| 6     | <input type="checkbox"/> Improved Disarm | <input type="checkbox"/> Improved Feint     |
|       | <input type="checkbox"/> Improved Trip   | <input type="checkbox"/> Mobilidade         |

- |       |   |  |
|-------|---|--|
| Nível | <input type="checkbox"/> Improved Critical    | <input type="checkbox"/> Medusa's Wrath      |
| 10    | <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento |

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE CURA

Nível Nível do Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}}$$

## KI SACRIFICE

- |       |  |
|-------|--|
| Nível | Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast <i>Raise Dead</i> with a caster level equal to your Monk level. |
| 11    |  |

- |       |   |
|-------|---|
| Nível | As above, but cast <i>Resurrection</i> .                      |
| 15    | This requires that your ki pool contain at least 8 ki points. |

## ALMA DE DIAMANTE

Nível MAGIA RESISTÊNCIA Nível do Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \boxed{\phantom{000}}$$

## TRUE SACRIFICE

- |       |   |
|-------|---|
| Nível | All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a <i>True Resurrection</i> .  |
| 20    | The monk is utterly destroyed, and can never be revived. His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank. |

## MONGE

Dano de Ataque Desarmado  
Nível do Monge  
Bônus

peq / gde

1 ■ d6  
d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura  
Rajada de Golpes  
Ataque Desarmado  
Stunning Fist

Use uma ação de ataque total para mais ataques  
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas  
Stun (or other effects) target for one round

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)  
Slow Fall 6m

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

5

Salto Alto  
Pureza Corporal

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
+20 para testes de saltar - 1 ki ponto  
Imune a todas as doenças

6 ■

Movimento Rápido +6m  
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - 2 ki points

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 ■

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Ki Sacrifice

Bring a target back to life - all your ki points

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

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14 ■

Slow Fall 21m

15

Ki Sacrifice  
Fast Movement +15m

Resurrect a target - all your kit points  
(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  
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

True Sacrifice  
Queda Suave Qualquer distancia

Give your life to revive allies within 50ft

## Piscina de KI

Reserva de KI  
CAPACIDADE

Nível do Monge

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + SAB$$

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											

### 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