Dano de Ataque Desarmado Nível de alento HEALING HAND Monge Bônus BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA Bônus de Classe de Armadura peq / gde **CA BÔNUS** Raiada de Golpes Use uma ação de ataque total para mais ataques d6 Nível de Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas d4 / d8 + Monae Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round MDC Bônus 2 Evasão Avoid all damage on successful reflex save (Arredonda para Baixo) Fast Movement +3m (concede +4para testes de acrobacias e saltar) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless Treinamento de Manobras Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular BMC 3 Mente Tranquila +2 saving throws against enchantment STUNNING FIST d8 Reserva de KI (Magia) Tratarataques desarmados como armas mágicas STUNNING FIST Nível de Non-Monk 4 Queda Suave 6m Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha d6 / 2d6 Monge PER DAY Salto Alto Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20para testes de saltar - 1 ki ponto 5 STUNNING FIST (Arredonda para Baixo) Pureza Corporal Imune a todas as doenças Fast Movement +6m (concede +8para testes de acrobacias e saltar) 6 Queda Suave 9m RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de 7 **Ancient Healing Hand** Heal somebody else's wounds - 2 ki points d10 8 Slow Fall 12m Nível d8 / 2d8 Stunned Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 C 1 Avoid half damage on failed reflex save Evasão Aprimorada 9 Movimento Rápido +9m (concede +12para testes de acrobacias e saltar) Fadiga Cannot run or charge 4 -2 Strength and Dexterity Piscina de KI (leal) Considera ataque desarmado como Arma Leal 10 Queda Suave 50 ft -2 to attack rolls, damage rolls. 8 Sickened saving throws, skill and ability checks Ki Sacrifice Bring a target back to life - all your ki points 11 12 Staggered May make a standard or move action, but not both Abundant step Slip magically between spaces - 2 ki points 2d6 Lose DEX bonus to AC; -2 AC 12 Movimento Rápido +12m (concede +16para testes de acrobacias e saltar) 16 Cego d10 / 3d6 -4 on STR and DEX skills, opposed Perception Queda Suave 18 m 50% miss chance when attacking ou DC 10 Acrobatics to move more than half speed 13 Alma de Diamante Resistência a Magia -4 initiative; 20% miss chance when attacking Deafened Queda Suave 21m -4 on opposed Perception 14 automatically fail Perception checks for sound Ki Sacrifice Resurrect a target - all your kit points Paralizado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA 20 15 Movimento Rápido 15m (concede +20para testes de acrobacias e saltar) TALENTO BÔNUS Reserva de KI (adamantino) Trata o ataque desarmado como arma de adamante **2d8** 16 Slow Fall 24m 2d6 / 3d8 □ Catch off-quard □ Reflexos em Combate Corpo Atemporal No age penalties or artificial ageing Nível □ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva 17 Idiomas do Sol e da Lua Pode falar com qualquer criatura viva 1 ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion Movimento Bánido +18m □ Throw Anything (concede +24para testes de acrobacias e saltar) 18 Slow Fall 27m □ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush Nível 19 Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint 6 ☐ Improved Trip □ Mobilidade True Sacrifice Give your life to revive allies within 50ft 2d10 20 Queda Suave Qualquer distancia 2d8 / 4d8 ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath Nível ☐ Flechas Arrebatadora Ataque em Movimento Reserva de KI INTEGRIDADE CORPORAL PISCINA DE KI PONTOS DE CURA CAPACIDADE Nível de Monge Reserva de I Nível de Monge Nível 7 **ACROBACIAS** KI SACRIFICE MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS com metade da velocidade Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must Nível CD de Acrobacia = do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima be at least 6 ki points) to cast Raise Dead with a caster level 11 equal to your Monk level. com metade da velocidade MOVER-SE PELO OUADRADO DO INIMIGO CD de Acrobacia = 5 + do Oponente DMC +3m ao mover-se em velocidade máxima Nível As above, but cast Resurrection. This requires that your ki pool contain at least 8 ki points. 15 10.5m 12m 13.5 Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 15m 16.5m ALMA DE DIAMANTE **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 MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge Nível **PULO ALTO** CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 13 = 10 +for every 10ft of your standard move above 30ft Acrobacia +4 SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos TRUE SACRIFICE **QUEDA** CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a True Resurrection. Nível The monk is utterly destroyed, and can never be revived. 20

MONGE

MONK OF THE Nível de

His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank.