

MONK OF THE HEALING HAND

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST 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)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

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

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

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível **7**

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

KI SACRIFICE

- Nível **11**
- Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level equal to your Monk level.
- Nível **15**
- As above, but cast *Resurrection*.
This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

ALMA DE DIAMANTE

Nível **13**

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

TRUE SACRIFICE

- Nível **20**
- All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.
- 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 de Talento
Monge Bônus

1	■	peq / gde 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	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 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 Slow Fall 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	■		Piscina 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	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	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	■		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	True Sacrifice Queda Suave Qualquer distancia	Give your life to revive allies within 50ft

Piscina de KI

PISCINA DE KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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 **MCD**

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