

# MONK OF THE HEALING HAND

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| 1  | Stunned    | Sem ação nesta rodada<br>Perde <b>DESE</b> ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>  |
| 4  | Fadiga     | Cannot run or charge<br>-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 <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b><br>-4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
|    | ou         |  |
|    | Deafened   | -4 initiative; 20% miss chance when attacking<br>-4 on opposed Perception<br>automatically fail Perception checks for sound  |
| 20 | Paralizado | Sem ação nesta rodada<br>Perde <b>DESE</b> ganha <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>  |

## TALENTO BÔNUS

- |                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| □ Catch off-guard       | □ Reflexos em Combate |
| Nível □ Desviar Objetos | □ □ Esquiva           |
| 1 □ Agarrar Aprimorado  | □ Estilo Escorpion    |
| □ Throw Anything        |                       |

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| □ Gorgon's Fist           | □ Improved Bull Rush |
| Nível 6 □ Improved Disarm | □ Improved Feint     |
| □ Improved Trip           | □ Mobilidade         |

- |                           |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| Nível □ Improved Critical | □ Medusa's Wrath      |
| 10 □ Flechas Arrebatadora | □ Ataque em Movimento |

## INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível de Monge

$$7 \left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right]$$

## 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

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

$$13 \left[ \text{ } \right] = 10 + \left[ \text{ } \right]$$

## TRUE SACRIFICE

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

- 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

Nível de Monge	Dano de Ataque Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	
1	d6 d4 / d8	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 Still Mind	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de <b>BBA</b> para calcular <b>EMC</b> +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
5		Salto Alto Purity of Body	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 Fast Movement +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 Slow Fall 18m	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 Movimento Rápido 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 Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
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 de Monge

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

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

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda