

MONK OF THE HEALING HAND

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

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

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

Nível de Monge

$$= \left(\frac{\text{Níveis de Não-monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

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

- Nível
- 1** Atordado Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA
 - 4** Fadigado Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza
 - 8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades
 - 12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas
 - 16** Cego Perde **bônus em DES** na CA; -2 CA
-4 em **FOR**e **bônus em** perícias, Percepção oposta
ou 50% de chance de erro quando atacando
CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade
 - Surdo** -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar
-4 em Percepção oposta
automaticamente falha em testes de Percepção para som
 - 20** Paralizado Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

- Nível
- ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate
 - ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva
 - 1** ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
 - ☐ Arremessar Qualquer Coisa
 - ☐ Punho da Górgona ☐ Ultrapassar Aprimorado
 - ☐ Desarme Aprimorado ☐ Fintar Aprimorado
 - ☐ Derrubar Aprimorado ☐ Mobilidade
 - ☐ Crítico Aprimorado ☐ Ira da Medusa
 - 10** ☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível de Monge

Nível 7

$$=$$

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 **MAGIA RESISTÊNCIA** Nível de Monge

$$= 10 +$$

TRUE SACRIFICE

Nível 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 Punho Atordoante	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno
2		Evasão	Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido
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 BVC +2 resistências contra encantamento
4	d8 d6 / d6	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 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 / d8	Slow Fall 12m	
9		Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha (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	Passo abundante Fast Movement +12m Queda Suave 18 m	Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13		Alma de Diamante	Resistência a Magia
14		Queda Suave 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) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17		Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial 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 estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki
20	2d10 2d8 / 4d8	True Sacrifice Queda Suave Qualquer distancia	Give your life to revive allies within 50ft

Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

Nível

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

Reserva de KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

+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	13.5m	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