

MONK OF THE HEALING HAND

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BONUS

+ CA

MDC BONUS

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right\rfloor$$

Fortitude Resistência CD

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

$$\left\lfloor \frac{\text{Fortitude Resistência CD}}{2} \right\rfloor = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível		
1	Stunned	Sem ação nesta rodada Perde DES e ganha AC ; -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	Blinded	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
ou		
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralysed	Sem ação nesta rodada Perde DES e ganha AC ; -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"/> Improved Grapple	<input type="checkbox"/> Scorpion Style
	<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"/> Snatch Arrows	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

$$\left\lfloor \frac{\text{Pontos de Vida}}{2} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right\rfloor$$

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> . This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.
15	

DIAMOND SOUL

SPELL RESISTANCE

$$\left\lfloor \frac{\text{Spell Resistance}}{2} \right\rfloor = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right)$$

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

Nível de Monge	Talento	Unarmed Strike Damage	Bônus
1	■	d6	Armour Class Bonus Rajada de Golpes Ataque Desarmado Stunning Fist
2	■	d4 / d8	Evasão
3			Fast Movement +3m Manoeuvre Training Still Mind
4	■	d8	Piscina de KI (Magia) Queda Leve 6m
5		d6 / d6	High Jump Purity of Body
6	■		Fast Movement +6m Queda Leve 9m
7			Ancient Healing Hand
8	■	d10	Queda Leve 12m
9		d8 / 2d8	Evasão Aprimorada Fast Movement +9m
10	■		Piscina de KI (leal) Queda Leve 15m
11			Ki Sacrifice
12	■	2d6	Abundant step Fast Movement +12m Queda Leve 18m
13		d10 / 3d6	Diamond Soul
14	■		Queda Leve 21m
15			Ki Sacrifice Fast Movement +15m
16	■	2d8	Piscina de KI (adamante) Queda Leve 24m
17		2d6 / 3d8	Corpo Atemporal Tongue of the Sun and Moon
18	■		Fast Movement +18m Queda Leve 27m
19			Empty Body
20	■	2d10	True Sacrifice Slow Fall Any distance

Piscina de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left\lfloor \frac{\text{Piscina de KI Capacidade}}{2} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right\rfloor + SAB$$

Piscina de KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATICS

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
HIGH JUMP	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Acrobatics skill +4

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 Reflex save

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda