

MONK OF THE HEALING HAND

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ 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

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

- | | | |
|----|------------|--|
| 1 | Stunned | Perde ação neste turno DES bônus para CA; -2 CA |
| 4 | Fadigado | 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
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 | Paralizado | Perde ação neste turno DES bônus para CA; -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"/> Agarrar Aprimorado | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion |
| | <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"/> Flechas Arrebatadora | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento |

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível de Monge

$$7 \left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right\rfloor$$

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

$$13 \left\lfloor \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right\rfloor = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

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 Bônus Monge

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 Still Mind	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC +2 saving throws against enchantment
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Slow Fall 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	■		Fast Movement +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) Slow Fall 15m	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 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 Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18	■		Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m	(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

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

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	13.5m	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

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