

MONK OF THE EMPTY HAND

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

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

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

- 1** Stunned Perde ação neste turno DESbônus para 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
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 DESbônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

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

- Nível **6**
- ☐ Gorgon's Fist
 - ☐ Improved Bull Rush
 - ☐ Improved Dirty Trick
 - ☐ Improved Disarm
 - ☐ Improved Feint
 - ☐ Improved Steal
 - ☐ Improved Trip
 - ☐ Improved Weapon Mastery
 - ☐ Mobilidade

- Nível **10**
- ☐ Improved Critical
 - ☐ Medusa's Wrath
 - ☐ Flechas Arrebatadoras
 - ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível de Monge

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

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

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

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível de Monge

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

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível **20** Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

peq / gde

1 **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
Improvisação versátil

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível do monge no lugar de **BBA** para calcular **DMC**
Use uma arma do tipo errado

4 **d8**
d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)
Queda Suave 6m

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of a thrown object 6m - **1 ki point**
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

5 **Salto Alto**
Ki Weapons

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar
+20 para testes de saltar - **1 ki ponto**
Enhance improvised weapons

6 **Fast Movement +6m**
Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7 **Integridade Corporal**

Heal your own wounds - **2 ki points**

8 **d10**
d8 / 2d8

Slow Fall 12m

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

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 **Queda Suave 21m**

15 **Mãos Vibrantes**
Movimento Rápido 15m

Delayed death
(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

16 **2d8**
2d6 / 3d8

Reserva de KI (adamantino)
Slow Fall 24m

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 **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

Auto-Perfeição
Queda Suave Qualquer distancia

Tratado como um extra-planar

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

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

Reserva de KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

KI WEAPONS

Nível

5 As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon
Damage bonus lasts for one round - **1 ki point**

Nível

11 Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

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 **DMC**

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
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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda