

MONK OF THE EMPTY HAND

Nível do Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

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

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge Non-Monk Levels

$$\text{STUNNING FIST PER DAY} = \text{Nível do Monge} + \left(\frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

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

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 ou Deafened	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 -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	<input type="checkbox"/> Catch off-guard <input type="checkbox"/> Desviar Objetos <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado <input type="checkbox"/> Throw Anything	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate <input type="checkbox"/> Esquiva <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion
Nível	6	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist <input type="checkbox"/> Improved Dirty Trick <input type="checkbox"/> Improved Feint <input type="checkbox"/> Improved Trip <input type="checkbox"/> Mobilidade	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush <input type="checkbox"/> Improved Disarm <input type="checkbox"/> Improved Steal <input type="checkbox"/> Improved Weapon Mastery
Nível	10	<input type="checkbox"/> Improved Critical <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadoras	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

$$\text{PONTOS DE CURA} = \text{Nível do Monge}$$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível do Monge

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

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível do Monge

$$\text{VIBRANTES DIANível do Monge} = \text{Nível do Monge}$$

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível do Monge

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

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 do Monge Bônus

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 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) Slow Fall 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	■		Movimento Rápido +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	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	■		Reserva 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	■		Slow Fall 21m	
15			Mãos Vibrantes Fast Movement +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 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	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extra-planar

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

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

Piscina 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
	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 em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda