

MONK OF THE EMPTY HAND

Nível de
Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC 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

$$= \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Non-Monk Levels}}{4} \right)$$

STUNNING FIST
TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de
Monge

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

Nível

- | | | |
|----|------------|--|
| 1 | Stunned | Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha 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 | Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha 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"/> <input type="checkbox"/> Esquiva |
| | <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion |
| | <input type="checkbox"/> Throw Anything | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion |

- | | | |
|-------|---|--|
| Nível | <input type="checkbox"/> Gorgon's Fist | <input type="checkbox"/> Improved Bull Rush |
| 6 | <input type="checkbox"/> Improved Dirty Trick | <input type="checkbox"/> Improved Disarm |
| | <input type="checkbox"/> Improved Feint | <input type="checkbox"/> Improved Steal |
| | <input type="checkbox"/> Improved Trip | <input type="checkbox"/> Improved Weapon Mastery |
| | <input type="checkbox"/> Mobilidade | |

- | | | |
|-------|--|--|
| Nível | <input type="checkbox"/> Improved Critical | <input type="checkbox"/> Medusa's Wrath |
| 10 | <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadoras | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento |

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível Nível de Monge

$$7 \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) =$$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

$$13 \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) = 10 +$$

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIANível de Monge

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

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$15 \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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

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 BVC Use uma arma do tipo errado
4		d8 d6 / 2d6	Piscina 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	■		Movimento Rápido +6m Slow Fall 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	■		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	■		Slow Fall 21m	
15			Mãos Vibrantes Fast Movement +15m	Delayed death (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 adamante
17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	No age penalties or artificial ageing Pode falar com qualquer criatura viva
18	■		Fast Movement +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

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível do Monge

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

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 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
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