

# 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)

## PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

Nível de Monge

Níveis de Não-monge

$$\text{PUNHO ATORDOANTE POR DIA} = \text{PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL} + \left( \frac{\text{Níveis de Não-monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

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

Nível 1 Atordoado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

4 Fadigado Não pode correr ou realizar investida -2 Força e Destreza

8 Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano, resistências, perícias e testes de habilidades

12 Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas

16 Cego Perde bônus em DES na CA; -2 CA -4 em FOR e bônus em perícias, Percepção oposta 50% de chance de erro quando atacando CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade

ou Surdo -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar -4 em Percepção oposta automaticamente falha em testes de Percepção para som

20 Paralizado Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

## TALENTO BÔNUS

Nível 1 ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate ☐ Desviar Objetos ☐ Esquiva ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion ☐ Arremessar Qualquer Coisa ☐ Estilo Escorpion

Nível 6 ☐ Punho da Górgona ☐ Ultrapassar Aprimorado ☐ Improved Dirty Trick ☐ Desarme Aprimorado ☐ Fintar Aprimorado ☐ Improved Steal ☐ Derrubar Aprimorado ☐ Improved Weapon Mastery ☐ Mobilidade

Nível 10 ☐ Crítico Aprimorado ☐ Ira da Medusa ☐ Flechas Arrebatadoras ☐ Ataque em Movimento

## INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível 7 Nível de Monge

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

## ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

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

## MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIA Nível de Monge

$$\text{VIBRANTES DIA} = \text{Nível de Monge}$$

Nível 15 Fortitude Resistência CD Nível de Monge

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

## AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível 20 Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.

Redução de dano 10/caótico

## MONGE

Nível de Monge	Bônus	Dano de Ataque Desarmado	Bônus de Classe de Armadura	
1	■	d6 d4 / d8	Rajada de Golpes Ataque Desarmado Punho Atordoante	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno
2	■		Evasão	Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido
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	■		Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Integridade Corporal	Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki
8	■	d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Evita metade do dano em uma resistência de reflexos alta (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	Passo abundante Fast Movement +12m Queda Suave 18 m	Escorrega magicamente entre espaços - 2 pontos de ki (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia
14	■		Queda Suave 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) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17			Corpo Atemporal Idiomas do Sol e da Lua	Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial 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 estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki
20	■	2d10 2d8 / 4d8	Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia	Tratado como um extraplanar

## Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

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 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
PULO ALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
	Acrobacia +4											

para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

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