

MONK OF THE EMPTY HAND

Nível de
Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

(Arredonda para Baixo)

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge Non-Monk Levels

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

STUNNING FIST TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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

TALENTO BÔNUS

Nível 1	<input type="checkbox"/> Catch off-guard	<input type="checkbox"/> Reflexos em Combate
	<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 6	<input type="checkbox"/> Gorgon's Fist	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
	<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 10	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusa's Wrath
	<input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadoras	<input type="checkbox"/> Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível 7	Nível de Monge
$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$	$=$

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível 13	Nível de Monge
$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$	$= 10 +$

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível 15	Nível de Monge
$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$ dias	$=$

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

PERFECT SELF

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 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 Improvisação versátil	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC 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 Reduce effective falling height using wall
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 Slow Fall 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Wholeness of Body	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) Slow Fall 15m	Considera ataque desarmado como Arma Leal
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			Quivering Palm 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 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	Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia	Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Piscina de KI

$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$ $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

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
	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											
SEGURAR NA BORDA	20 Reflexos											
QUEDA	CD 15 de Acrobacia											

for every 10ft of your standard move above 30ft

se falhar o pulo em 4 ou menos

ignora 3m de dano por queda