



# DISCIPULO DO VACUO

---



**D&D HOMEBREW**

Uma adaptação do Discípulo do vácuo da 3.5e para a 5e

# DISCÍPULO DO VÁCUO

Uma fonte antiga e mística de poder que transcende barreiras e faz de seus usuários poderosos aliados ou temidos inimigos

Uma tradição monástica para monges derivados do Discípulo do vácuo da terceira edição para a quinta edição.

Espero que tu goste Henrique!

---

For use with the fifth edition  
manuals, existing and to exist.

**MADE WITH THE HOMEBREWERY**





# DISCÍPULO DO VÁCUO

De todas as forças elementais que compõem o universo, a mais poderosa e a mais difícil de se controlar é a que fica entre todas as outras: o Vácuo. O Discípulo possui a compreensão de que tudo no mundo é composto de todos os elementos básicos, unidos por meio da essência intangível. O Vácuo equivale ao silêncio entre as notas da música, dando ritmo e melodia ao todo. Para aqueles que compreendem a relação do Vácuo com todas as outras coisas e têm a habilidade inata de perceber intuitivamente esta relação, os conceitos de distância e forma tornam-se irrelevantes.

Os discípulos do Vácuo começam seu treinamento através de concentração continuam acumulando sua habilidade conforme avançam em níveis.

## CAMINHO DO VÁCUO

Ao alcançar o terceiro nível o monge pode escolher uma tradição monástica, diferentes monges utilizam diferentes tradições monásticas, algumas focadas em habilidades físicas e outras mágicas. Aqueles que treinam para dominar o Vácuo precisam se desvencilhar de limitações mundanas.

### HABILIDADES DO VÁCUO

Pontos de Ki	Habilidade
2	<i>Sentir o Vácuo</i>
1	<i>Momento de Clareza</i>
4	<i>Liberar o Vácuo, Supressão do Vácuo</i>
6	<i>Alterando o Curso</i>
-	<i>Golpe do Vácuo</i>

### SENTIR O VÁCUO

3° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** variável

**Duração:** concentração, até 1 minuto

**Pontos de Ki** 2

A primeira técnica despertada por quem segue o Caminho do Vácuo é a habilidade de desligar sua mente e sentir o mundo ao seu redor, explorando todas as camadas do universo jamais vistas por outras pessoas. Enquanto canaliza *Sentir o Vácuo*, a consciência do Discípulo do Vácuo abandona seu corpo e viaja pelo mundo, permitindo que utilize seus sentidos normais (visão, audição, paladar, tato e olfato) para perceber a área, pessoa ou objeto à qual direcionar sua atenção. O alcance inicial é de até 100 metros. Enquanto canaliza o Discípulo do Vácuo deve permanecer imóvel e concentrado.

O Escolhido pelo Vácuo não pode sentir através das divisões planares. Portanto, mesmo que dentro do seu alcance ele não pode *Sentir o Vácuo* de um plano diferente.

No 6° nível monge o Discípulo do Vácuo pode utilizar *Detectar Magia* em uma área, pessoa ou objeto ao utilizar *Sentir o Vácuo*. Através do seu treinamento o Discípulo do Vácuo aumenta o alcance de *Sentir o Vácuo* para até 1 quilômetro.

No 11° nível monge o Discípulo do Vácuo pode utilizar *Discernir Mentiras*, ao utilizar *Sentir o Vácuo*. Através do seu treinamento o Discípulo do Vácuo aumenta o alcance de *Sentir o Vácuo* para até 10 quilômetros.

No 17° nível monge o Discípulo do Vácuo pode utilizar *Detectar Pensamentos* enquanto utiliza *Sentir o Vácuo*. Através do seu treinamento o Discípulo do Vácuo aumenta o alcance de *Sentir o Vácuo* para até 100 quilômetros.

### MOMENTO DE CLAREZA

6° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** Somático

**Duração:** uma ação

**Pontos de Ki** 1

No sexto nível, o Discípulo do Vácuo pode utilizar uma ação bônus para tocar um aliado e conceder-lhe a habilidade temporária para utilizar qualquer perícia ou ferramenta como se fosse treinado nela no seu próximo uso. Essa habilidade sobrenatural não exige uma ação e funciona somente para a duração do teste.

### ALTERANDO O CURSO

6° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** Somático

**Duração:** uma ação

**Pontos de Ki** 4

No sexto nível o Discípulo do Vácuo pode adicionar um bônus de +20 em um único ataque ou na utilização de perícia ou ferramenta, não pode ser transferido. Se for um ataque, o alvo receberá desvantagem no seu próximo ataque.

## LIBERAR O VÁCUO

11° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** Somático

**Pontos de Ki** 4

Um Discípulo do Vácuo pode criar um selo mágico ao tocar um aliado em forma de tatuagem, para utilizar o portador deve cobrir o selo com a própria mão. Esse selo pode ser utilizado para conceder vantagem em uma salvaguarda, ataque ou na utilização de perícia ou ferramenta. O selo desaparece após uso ou após o portador realizar um descanso curto.

## SUPRESSÃO DO VÁCUO

11° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** Somático

**Duração:** uma ação

**Pontos de Ki** 4

O Discípulo do Vácuo pode desferir um ataque extra corpo a corpo, ignorando a classe de armadura do alvo (CA).

## GOLPE DO VÁCUO

17° nível

**Tempo De Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** toque

**Componentes:** Somático

Uma vez por dia o Discípulo do Vácuo realiza um ataque extra utilizando o poder do Vácuo contra o inimigo. Em caso de acerto role  $1d4 + 2$ , o valor obtido é subtraído de todas jogadas de ataques, além de testes de habilidade e de salvaguarda do inimigo afetado até que ele faça um descanso curto. Você adiciona o valor obtido em todos os seus ataques contra esse inimigo específico.