

QINGGONG MONK

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

= SAB + (

Nível de Monge

 ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PUNHO ATORDOANTE

PUNHO ATORDOANTE POR DIA

=

Níveis de Monge

 + (

Níveis de Não-monge

 ÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL

Fortitude Resistência CD

= 10 + (

Nível de Monge

 ÷ 2) + 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 **FORE** **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 passiva
- 20
- Paralizado
- Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

-
-
- Nível
- 1
-
-

Nível

6

Nível

10

Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

= (÷ 2) + SAB

Reserva de KI

PODERES DE KI

KI POWER SAVE DC

Nível de Monge

= 10 + (÷ 2) + SAB

MONGE

Nível de	alento	Unarmed	Monge	Bônus	Strike	Bônus de Classe de Armadura	
1	■	d6			peq / gde	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 Mente Tranquila	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2resistências contra encantamento
4		d8			d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia)	Tratataques desarmados como armas mágicas
5						Pureza Corporal	Imune a todas as doenças
6	■					Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
8		d10			d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
9						Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Evita metade do dano em uma resistência de reflexos alta (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
10	■					Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arma Leal
12		2d6			d10 / 3d6	Fast Movement +12m Queda Suave 18 m	(concede +16para testes de acrobacias e saltar)
14	■					Queda Suave 21m	
15						Fast Movement +15m	(concede +20para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8			2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantino
18	■					Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
20		2d10			2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distancia	

PODERES DE KI

Nível	4		
Nível	5		
Nível	7		
Nível	11		
Nível	12		
Nível	13		
Nível	15		
Nível	17		
Nível	17		
Nível	19		
Nível	20		