

QINGGONG MONK

Nível do Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível do Monge

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível do Monge Non-Monk Levels

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

Nível

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

TALENTO BÔNUS

- ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate
- Nível ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva
- 1** ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Throw Anything
- ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush
- Nível ☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint
- 6** ☐ Improved Trip ☐ Mobilidade
- ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath
- Nível ☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento
- 10**

Piscina de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível do Monge

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

Piscina de KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

Nível do Monge

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

MONGE

Nível do Monge

Bônus	Strike	Bônus de Classe de Armadura	
1	d6 d4 / d8	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 Mente Tranquila	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular BMC +2 saving throws against enchantment
4	d8 d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia)	Trataraques desarmados como armas mágicas
5		Pureza Corporal	Imune a todas as doenças
6		Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
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		Reserva de KI (leal) Queda Suave 50 ft	Considera ataque desarmado como Arma Leal
12	2d6 d10 / 3d6	Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
14		Slow Fall 21m	
15		Fast Movement +15m	(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantino
18		Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
20	2d10 2d8 / 4d8	Queda Suave Qualquer distancia	

KI POWERS

Nível

4

Nível

5

Nível

7

Nível

11

Nível

12

Nível

13

Nível

15

Nível

17

Nível

17

Nível

19

Nível

20