

# QINGGONG MONK

Nível de Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### MDC Bônus

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## STUNNING FIST

### STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

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

(Arredonda para Baixo)

### STUNNING FIST TODAY

### RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

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

Nível

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| 1  | Stunned    | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA   |
| 4  | Fadiga     | Cannot run or charge<br>-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<br>-4 on STR and DEX skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
|    | ou         |  |
|    | Deafened   | -4 initiative; 20% miss chance when attacking<br>-4 on opposed Perception<br>automatically fail Perception checks for sound                                    |
| 20 | Paralizado | Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA   |

## TALENTO BÔNUS

- |          |   |   |
|----------|---|---|
|          | <input type="checkbox"/> Catch off-guard      | <input type="checkbox"/> Reflexos em Combate              |
| Nível 1  | <input type="checkbox"/> Desviar Objetos      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva |
|          | <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado   | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion                 |
|          | <input type="checkbox"/> Throw Anything       |   |
| Nível 6  | <input type="checkbox"/> Gorgon's Fist        | <input type="checkbox"/> Improved Bull Rush               |
|          | <input type="checkbox"/> Improved Disarm      | <input type="checkbox"/> Improved Feint                   |
|          | <input type="checkbox"/> Improved Trip        | <input type="checkbox"/> Mobilidade                       |
| Nível 10 | <input type="checkbox"/> Improved Critical    | <input type="checkbox"/> Medusa's Wrath                   |
|          | <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento              |

## Reserva de KI

### PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

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

### Reserva de KI

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

## KI POWERS

### KI POWER SAVE DC

Nível de Monge

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

## MONGE

Nível deTalent Unarmed

Monge Bônus

Strike

peq / gde

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 +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara 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	■		Fast Movement +6m Queda Suave 9m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
8		d10 d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido +9m	Avoid half damage on failed reflex save (concede +12para testes de acrobacias e saltar)
10	■		Piscina 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 +16para testes de acrobacias e saltar)
14	■		Queda Suave 21m	
15			Movimento Rápido 15m	(concede +20para 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 Slow Fall 27m	(concede +24para 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		