

MONGE

UNCHAINED

Nível de
Monge

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de
Monge

Non-Monk
Levels

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de
Monge

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

Nível

- 1** Stunned Perde ação neste turno **DES** bônus 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 No action for 1d6 rounds
Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

TALENTO BÔNUS

- Catch off-guard □ Reflexos em Combate
- Nível □ Desviar Objetos □ Esquiva
- 1** □ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion
- Throw Anything

- Nível □ Gorgon's Fist □ Improved Bull Rush
- 6** □ Improved Disarm □ Improved Feint
- Improved Trip □ Mobilidade

- Nível □ Improved Critical □ Medusa's Wrath
- 10** □ Flechas Arrebatadora □ Ataque em Movimento

Reserva de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de
Monge

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

KI STRIKE

KI POOL □□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

- 3** As long as you have at least 1 ki point left,
treat unarmed attacks as magic weapons
- 7** Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons
- 10** Considera ataque desarmado como Arma Leal
- 16** Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

STYLE STRIKE

Nível **5** _____

Nível **9** _____

Nível **13** _____

Nível **15** Apply two unarmed style strikes each round

Nível **17** _____

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de talento

Monge Bônus

peq / gde

1 ■ **d6**
d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes
Ataque Desarmado
Stunning Fist

Use a full attack action for an extra attack
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**

(concede **+4** para testes de acrobacias e saltar)

4

d8
d6 / 2d6

Mente Tranquila

+2 to saves against enchantment

5

Pureza Corporal

Imune a todas as doenças

6 ■

Fast Movement **+6m**

(concede **+8** para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - **2 ki points**

8

d10
d8 / 2d8

Mente Tranquila

+2 to saves against enchantment

9

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido **+9m**

Avoid half damage on failed reflex save
(concede **+12** para testes de acrobacias e saltar)

10 ■

11

Flurry of blows (second)

Additional attack

12

2d6
d10 / 3d6

Movimento Rápido **+12m**

(concede **+16** para testes de acrobacias e saltar)

13

Idiomas do Sol e da Lua

Pode falar com qualquer criatura viva

14 ■

15

Movimento Rápido **15m**

(concede **+20** para testes de acrobacias e saltar)

16

2d8
2d6 / 3d8

17

Corpo Atemporal

No age penalties or artificial ageing

18 ■

Movimento Rápido **+18m**

(concede **+24** para testes de acrobacias e saltar)

19

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

20

2d10
2d8 / 4d8

Auto-Perfeição

Tratado como um extra-planar

KI POWERS

Nível

4 _____

Nível

6 _____

Nível

8 _____

Nível

10 _____

Nível

12 _____

Nível

14 _____

Nível

16 _____

Nível

18 _____

Nível

20 _____