

MONGE

UNCHAINED

Nível do Monge

STUNNING FIST

STUNNING FIST
PER DAYNon-Monk
Levels

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□STUNNING FIST
TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

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

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
- 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

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

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

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível do Monge

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

Nível 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 roundNível **17**

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível do Monge

Bônus

1	■	peq / gde 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	■		Movimento Rápido +6m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points
8		d10 d8 / 2d8		
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			Fast Movement +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**