

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

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{ } }{4} \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST
TODAY (Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE Nível de Monge

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{ } }{2} \right) + SAB$$

Nível

- | | | |
|----|------------|--|
| 1 | Stunned | Sem ação nesta rodada
Perde DE Se ganha 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 | Sem ação nesta rodada
Perde DE Se ganha CA ; -2 CA |

TALENTO BÔNUS

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

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{ } }{2} \right) + SAB$$

Piscina de KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

KI POWERS

KI POWER
SAVE DC

Nível de Monge

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{ } }{2} \right) + SAB$$

MONGE

Nível de Monge Bônus de Classe de Armadura

Unarmed Strike

peq / gde

1 ■ d6

d4 / d8

2 ■

3

4 d8

d6 / 2d6

5

6 ■

8

9

10 ■

12

14 ■

15

16

18 ■

20

2d6

d10 / 3d6

14

15

16

18

20

2d8

2d6 / 3d8

18

2d10

2d8 / 4d8

Bônus de Classe de Armadura
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

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

Fast Movement +3m
Treinamento de Manobras
Still Mind

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)
Use o nível do monge no lugar de BB para calcular BMC
+2 saving throws against enchantment

Piscina de KI (Magia)

Trata ataques desarmados como armas mágicas

Purity of Body

Imune a todas as doenças

Movimento Rápido +6m

Slow Fall 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

Queda Suave 40 ft

Queda Suave 50 ft

Evasão Aprimorada

Fast Movement +9m

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

Piscina de KI (leal)

Queda Suave 50 ft

Considera ataque desarmado como Arma Leal

Movimento Rápido +12m

Slow Fall 18m

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

Slow Fall 21m

Movimento Rápido 15m

(concede +20 para testes de acrobacias e saltar)

Piscina de KI (adamante)

Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

Movimento Rápido +18m

Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

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