

# 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

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

4 Fadigado

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

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

## 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

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

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

3

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

4

d8  
d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)

Trata ataques desarmados como armas mágicas

5

Purity of Body

Imune a todas as doenças

6

■

Fast Movement +6m  
Slow Fall 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

■

Piscina de KI (leal)  
Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

12

2d6  
d10 / 3d6

Movimento Rápido +12m  
Slow Fall 18m

(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

Piscina de KI (adamante)  
Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

18

■

Movimento Rápido +18m  
Slow Fall 27m

(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