

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 | Fatigado | 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

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Catch off-guard | <input type="checkbox"/> Reflexos em Combate |
| <input type="checkbox"/> Desviar Objetos | <input type="checkbox"/> Esquiva |
| <input type="checkbox"/> Agarrar Aprimorado | <input type="checkbox"/> Estilo Escorpion |
| <input type="checkbox"/> Throw Anything | |

- | | |
|--|---|
| <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 |

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Improved Critical | <input type="checkbox"/> Medusa's Wrath |
| <input type="checkbox"/> Flechas Arrebatadora | <input type="checkbox"/> Ataque em Movimento |

Piscina de KI

Nível **Reserva 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 Bônus Monge

peq / gde

Bônus de Classe de Armadura

1	■	d6 d4 / d8	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	Still Mind	+2 to saves against enchantment
5			Purity of Body	Imune a todas as doenças
6	■		Fast Movement +6m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Wholeness of Body	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			Tongue of the Sun and Moon	Speak with any living creature
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	Perfect Self	Treated as outsider

KI POWERS

Nível **4**

Nível **6**

Nível **8**

Nível **10**

Nível **12**

Nível **14**

Nível **16**

Nível **18**

Nível **20**