

QINGGONG MONK

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

$$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

- Nivel
- 1** Aturdido Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA
- 4** Fatigado No puede correr o cargar
-2 a Fuerza y Destreza
- 8** Indispuesto -2 a tiradas ataque, de daño, Salv, habilidades y aptitudes
- 12** Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **DES** bonus a **AC**; -2 **CA**
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonidos
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- 1** ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
☐ Lanzar cualquier cosa
- Nivel
- 6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada
☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad
- Nivel
- 10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

MONJE

Nivel de Dotes Unarmed Monje

Adicionales Strike

Peq / Gde

Armour Class Bonus

1

■

d6

d4 / d8

Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Stunning Fist

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido **+10 ft**
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(concede **+4** to Acrobatics)
Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **CMB**
+2 pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8

d6 / 2d6

Reserva Ki (mágico)

Trata ataques sin arma como armas mágicas

5

Pureza Corporal

Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido **+20 ft**
Caída lentificada **30 ft**

(concede **+8** to Acrobatics)

8

d10

d8 / 2d8

Caída lentificada **40 ft**

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido **+30 ft**

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede **+12** to Acrobatics)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada **50 ft**

Trata ataques sin arma como armas legales

12

2d6

d10 / 3d6

Movimiento Rápido **+40 ft**
Caída lentificada **60 ft**

(concede **+16** to Acrobatics)

14

■

Caída lentificada **70 ft**

15

Movimiento Rápido **+50 ft**

(concede **+20** to Acrobatics)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada **80 ft**

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

18

■

Movimiento Rápido **+60 ft**
Caída lentificada **90 ft**

(concede **+24** to Acrobatics)

20

2d10

2d8 / 4d8

Caída lentificada **Cualquier distancia**

KI POWERS

Nivel

4

Nivel

5

Nivel

7

Nivel

11

Nivel

12

Nivel

13

Nivel

15

Nivel

17

Nivel

17

Nivel

19

Nivel

20