

QINGGONG MONK

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

SAB + () ÷ 4

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

= + () ÷ 4

(Redondear hacia abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR

HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

= 10 + () ÷ 2 + SAB

Nivel

- 1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa AC**; -2 AC
- 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 acciones este asalto Pierde **bonus DESa AC**; -2 AC

DOTES ADICIONALES

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

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA KI

Nivel de Monje

= () ÷ 2 + SAB

RESERVA DE KI

KI POWERS

KI POWER

SAVE DC

Nivel de Monje

= 10 + () ÷ 2 + SAB

MONJE

Nivel de Dotes Unarmed Monje

Adicionales Strike

Peq / Gde

Armour Class Bonus

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

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB +2pruebas 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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

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. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Movimiento Rápido +50 ft

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

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