

QINGGONG MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

Bonif. CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

CD SALV CD

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

- Nivel
- 1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa 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 CA; -2 CA -4 a **FUEy DES**habilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
  - 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 CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- 1 ☐ Pilar 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 Mejorada ☐ Movilidad
  - Nivel 10 ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes Unarmed Monje adicionales Strike

Peq / Gde

Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor

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

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8 d6 / 2d6

Reserva de 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'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

8

d10 d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

12

2d6 d10 / 3d6

Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft

(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Movimiento Rápido +50'

(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

16

2d8 2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

18

■

Movimiento Rápido +60' Caída Lentificada 90'

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

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