QINGGONG MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

= SAB + (Nivel de Monje ÷ 4)

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

= Nivel de Monje + (Niveles No-Monje ÷ 4)

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

Nivel		
1	Aturdido	Sin acciones este asalto 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 **bon de**DES a **CA**; -2 **CA** -4 a **FUE**y **bon de**habilidad, Percepción opuesta
	o	50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
	Ensordecido	-4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para so
20	Paralizado	Sin acciones este asalto 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 DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

= (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Unarmed Strike Peq / Gde		
1	■	d6 d4 / d8	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
2	■		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3			Movimiento Rápido **+10 ft** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga **+4**a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel de monje en vez de **BAB**para calcular **BMC** **+2**pruebas Salv. Contra encantamiento
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'** Caída Lentificada **30'**	(el cual otorga **+8**a pruebas de Acrobacia para saltar)
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. (el cual otorga **+12**a 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'**	(el cual otorga **+16**a pruebas de Acrobacia para saltar)
14	■		Caída Lentificada **70'**	
15			Movimiento Rápido **+50 ft**	(el cual otorga **+20**a pruebas de Acrobacia para saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada **80'**	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
18	■		Movimiento Rápido **+60 ft** Caída Lentificada **90'**	(el cual otorga **+24**a 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		