

# QINGGONG MONK

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

Nivel de Monje

BON BMC

+ DMC

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

$$= \left( \frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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 opuestas  
50% de fallo cuando atacas  
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
- Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar  
-4 en Percepción opuesta  
fallo automático en pruebas de Percepción para sal
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto  
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

- ☐ Pilar 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

$$= \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## KI POWERS

KI POWER SAVE DC

Nivel de Monje

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

## MONJE

Nivel de Dotes Unarmed Monje

Peq / Gde

Bonificador de Armadura

1

■

d6

d4 / d8

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  
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

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)  
Usa nivel de monje en vez de **BAB** para calcular **BMC**  
+2pruebas 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 ft  
Caída Lentificada 30'

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

8

d10  
d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

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'  
Caída lentificada 60 ft

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

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Movimiento Rápido +50 ft

(el cual otorga +20a 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 ft

(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