

QINGGONG MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A 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

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

CD SALV CD

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

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 estándar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA -4 a **FUEy bon de** habilidad, Percepción opuesta 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
- 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

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

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI POWERS

KI POWER

SAVE DC

Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes Unarmed

Monje adicionales Strike

Peq / Gde

Bonificador de Armadura

Ráfaga de Golpes

Impacto sin Arma

Puño aturridor

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' Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +2 tiradas 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 ft

(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 mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (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'

(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'

(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