

MONJE

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

Bonif. CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

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)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 estandar o de movimiento, pero no ambas

16 Cegado Pierde **DES**bonus a CA; -2 CA -4 a **FUE**y **DESH**abilidades, 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 sonico

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

☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada

Nivel 6 ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada

☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad

Nivel ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa

10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO Nivel de Monje

$$13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ días} = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

$$15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ CD SALV CD} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe sin Armas

Peq / Gde

1 ■ **d6** Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor

d4 / d8

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 +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos

4 **d8** Reserva de Ki (mágico)

d6 / 2d6

Caída Lentificada 20'

Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5 Gran salto

Pureza Corporal

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades

6 ■ Movimiento Rápido +20 ft

Caída Lentificada 30'

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

7 Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8 **d10** Caída lentificada 40 ft

d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

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

9 Evasión Mejorada

Movimiento Rápido +30 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

10 ■ Reserva Ki (legal)

Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11 Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12 **2d6** Paso abundante

d10 / 3d6

Movimiento Rápido +40 ft

Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13 Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14 ■ Caída lentificada 70 ft

Caída lentificada 70 ft

15 Palma temblorosa

Movimiento Rápido +50'

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

16 **2d8** Reserva Ki (adamantino)

2d6 / 3d8

Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17 Cuerpo Eterno

Lengua del Sol y la Luna

Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva

18 ■ Movimiento Rápido +60'

Caída Lentificada 90'

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

19 Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20 **2d10** Yo perfecto

2d8 / 4d8

Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída