

MONJE

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON 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

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

(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 de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características
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
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA ; -2 CA
24	Ensordecido	-4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos

DOTES ADICIONALES

	<input type="checkbox"/> Tomar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
Nivel 1	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del escorpión
	<input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa	
Nivel 6	<input type="checkbox"/> Puño del Gorgón	<input type="checkbox"/> Embestida mejorada
	<input type="checkbox"/> Desarme mejorado	<input type="checkbox"/> Finta Mejorada
	<input type="checkbox"/> Derribo Mejorado	<input type="checkbox"/> Movilidad
Nivel 10	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado	<input type="checkbox"/> Ira de la Medusa
	<input type="checkbox"/> Atrapar flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN	Nivel de Monje
	$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] =$	

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13	RESISTENCIA A CONJURACIONES	Nivel de Monje
	$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 +$	

Palma Temblorosa

Nivel 15	DÍAS TEMBLOR	Nivel de Monje
	$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ días} =$	

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

YO PERFECTO

Nivel 20	Considerado un Ajeno
	Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.
	Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe sin Armas	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 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 d6 / d6	Reserva de Ki (mágico) 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 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8	d10 d8 / d8	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
11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12	2d6 d10 / d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída Lentificada 60'	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14		Caída lentificada 70 ft	
15		Palma temblorosa Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16	2d8 2d6 / d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18		Movimiento Rápido +60 ft Caída Lentificada 90'	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10 2d8 / d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

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

RESERVA DE KI

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

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

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