MONJE

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 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
	o	
	Ensordecido	-4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
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	
6	☐ Puño del Gorgón	☐ Embestida Mejorada
	☐ Desarme mejorado	☐ Finta mejorada
	☐ Derribo Mejorado	☐ Movilidad
10	☐ Crítico Mejorado	☐ Ira de la Medusa
	☐ Atrapar Flechas	☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel 7

PUNTOS CURACIÓN = Nivel de Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13

RESISTENCIA A CONJUROS = 10 + Nivel de Monje

Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS TEMBLOR = Nivel de Monje

CD SALV CD

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + 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 Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Arma 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) Caída lentificada **20 ft**	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 **+20**a pruebas de salto - **1 punto de ki** Inmune a todas las enfermedades
6	■		Movimiento Rápido **+20'** Caída Lentificada **30'**	(el cual otorga **+8**a pruebas de Acrobacia para saltar)
7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**
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
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido **+40 ft** Caída Lentificada **60'**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** (el cual otorga **+16**a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14	■		Caída Lentificada **70'**	
15			Palma temblorosa Movimiento Rápido **+50 ft**	Muerte Retrasada (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
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 **+24**a pruebas de Acrobacia para saltar)
19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - **3 puntos de ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada **Cualquier distancia**	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI = (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente **BMC** — +10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente** — +10 a movimiento a vel. completa

SALTO DE LONGITUD	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
	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 Ref — si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias — Ignorar 10' de daño de caída