

# MONJE DE LA MONTAÑA SAGRADA

## BON CLASE DE ARMADURA

**BONUS CA**

+ **CA**

**BON BMC**

+ **DMC**

**Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso**

**Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso**

## PUÑETAZO ATURDIDOR

**PUÑETAZO ATURDIDOR**

**AL DÍA**

**HOY**

**CD SALV CD**

**CD SALV CD**

**CD SALV CD**

**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 **FUE**y **DESH**abilidades, 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 sentido

**20** Paralizado Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 **CA**

## DOTES ADICIONALES

**Nivel**

**1**

☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate

☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva

☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión

☐ Lanzar cualquier cosa

**Nivel**

**6**

☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada

☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada

☐ Derribo Mejorada ☐ Movilidad

**Nivel**

**10**

☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa

☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

**PUNTOS CURACIÓN**

**Nivel**

**7**

**Nivel de Monje**

## ALMA DIAMANTINA

**RESISTENCIA A CONJUNTO**

**Nivel**

**13**

**Nivel de Monje**

## Palma Temblorosa

**DÍAS TEMBLOR**

**Nivel de Monje**

**días**

**CD SALV CD**

**Nivel**

**15**

**Nivel de Monje**

## 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	Daño	Golpe	sin Armas
Monje	Adicionales	Peq / Gde	
1	■	d6	Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor
2	■	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
3			Iron Monk Toughness and +1 natural armour
4	■	d8	Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma
5		d6 / 2d6	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de <b>BAB</b> para calcular <b>BMC</b> +2tiradas de salvación contra encantamientos
6	■		Reserva de Ki (mágico) Bastion Stance
7			Trata ataques sin arma como armas mágicas Cannot be knocked prone or moved while stationary
8	■		Iron Limb Defence Pureza Corporal
9			+2 shield bonus to <b>CAy BMC</b> while stationary Increase bonus to +4 - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
10	■		Movimiento Rápido +20 ft
11			(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
12	■		Plenitud corporal
13			Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
14	■		
15			
16	■		
17			
18	■		
19			
20	■		

## RESERVA DE KI

**CAPACIDAD RESERVA KI**

**Nivel de Monje**

**RESERVA DE KI**

**RESERVA DE KI**

**RESERVA DE KI**

## 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'
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
<b>GRAN SALTO</b>	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