

# MONJE DE LA MONTAÑA SACRADA

## Bonus Clase Armadura

**BON A CA**

**BONUS BMC**

**BONUS DMC**

**Bonus Clase Armadura**

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

**PUÑETAZO ATURDIDOR**

**AL DÍA**

**HOY**

**CD SALV CD**

**Nivel de Monje**

**Niveles No-Monje**

**Redondear abajo**

**CD SALV CD**

**Nivel de Monje**

**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

**Enserdecido** -4 a iniciativa; 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 DESa CA**; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

**Nivel**

**1**

**Nivel**

**6**

**Nivel**

**10**

**Tomar desprevenido**

**Reflejos de Combate**

**Desviar flechas**

**Esquiva**

**Presa Mejorada**

**Estilo del escorpión**

**Lanzar cualquier cosa**

**Puño del Gorgón**

**Embestida mejorada**

**Desarme mejorado**

**Finta Mejorada**

**Derribo mejorado**

**Movilidad**

**Crítico Mejorado**

**Ira de la Medusa**

**Atrapar Flechas**

**Ataque elástico**

## Plenitud Corporal

**PUNTOS CURACIÓN**

**Nivel de Monje**

**7**

**Reserva de Ki**

**RESERVA DE KI**

**RESERVA DE KI**

## ALMA DIAMANTINA

**RESISTENCIA A CONJURO**

**Nivel de Monje**

**13**

**Reserva de Ki**

**RESERVA DE KI**

## Palma Temblorosa

**DÍAS TEMBLOR**

**Nivel de Monje**

**días**

**CD SALV CD**

**Nivel de Monje**

**15**

**Reserva de Ki**

**RESERVA DE KI**

## 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 Arma
Monjeadicionales	Peq / Gde		
1	d6	Bonificador de Armadura	Usa una acción de asalto completo para más ataques
	d4 / d8	Ráfaga de Golpes	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
		Impacto sin Arma	Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
		Puño aturdidor	
2		Iron Monk	Toughness and +1 natural armour
3		Movimiento Rápido +10 ft	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
		Entrenamiento en Maniobras	Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC
		Mente en Calma	+2tiradas de salvación contra encantamientos
4	d8	Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
	d6 / 2d6	Bastion Stance	Cannot be knocked prone or moved while stationary
5		Iron Limb Defence	+2 shield bonus to CAy BMC while stationary
		Pureza Corporal	Increase bonus to +4 - 1 punto ki
			Inmune a todas las enfermedades
6		Movimiento Rápido +20 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8	d10		
	d8 / 2d8		
9		Adamantine Monk	Damage reduction
		Movimiento Rápido +30 ft	Double damage reduction - 1 punto ki
			(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
10		Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12	2d6	Paso abundante	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki
	d10 / 3d6	Movimiento Rápido +40 ft	(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14			
15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada
		Movimiento Rápido +50'	(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16	2d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
	2d6 / 3d8	Bastion Stance 2	Cannot be moved, even by teleportation
17		Cuerpo Eterno	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial
		Vow of Silence	+2 insight to CAy BMC
			+4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18		Movimiento Rápido +60 ft	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10	Yo perfecto	Considerado un Ajeno
	2d8 / 4d8		

## RESERVA DE KI

**CAPACIDAD RESERVA KI**

**Nivel de Monje**

**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 BMC

a mitad de velocidad

0 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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

**CAÍDA**

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída