MONJE DE LA MONTAÑA SAGRADA

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

= SAB + (÷ 4)

Nivel de Monje

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

= + (÷ 4)

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

= 10 + (÷ 2) + SAB

Nivel de Monje

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
- ☐ Desviar flechas
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Lanzar cualquier cosa
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo del escorpión

Nivel 6

- ☐ Puño del Gorgón
- ☐ Desarme mejorado
- ☐ Derribo Mejorado
- ☐ Embestida Mejorada
- ☐ Finta mejorada
- ☐ Movilidad

Nivel 10

- ☐ Crítico Mejorado
- ☐ Atrapar Flechas
- ☐ Ira de la Medusa
- ☐ 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

días = Nivel de Monje

CD SALV CD

= 10 + (÷ 2) + SAB

Nivel de Monje

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	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
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) Bastion Stance	Trata ataques sin arma como armas mágicas Cannot be knocked prone or moved while stationary
5			Iron Limb Defence Pureza Corporal	**+2** shield bonus to **CA**y **BMC** while stationary Increase bonus to **+4** - **1 punto ki** Inmune a todas las enfermedades
6	■		Movimiento Rápido **+20'**	(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		
9			Adamantine Monk Movimiento Rápido **+30 ft**	Damage reduction Double damage reduction - **1 punto ki** (el cual otorga **+12**a 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 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido **+40 ft**	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	■			
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) Bastion Stance **2**	Trata ataques sin arma como armas adamantinas Cannot be moved, even by teleportation
17			Cuerpo Eterno Vow of Silence	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial **+2** insight to **CA**y **BMC** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Movimiento Rápido **+60 ft**	(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	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

= (÷ 2) + SAB

Nivel de Monje

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