

# MONJE

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

= SAB + (  $\div 4$  )

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

=

+ (  $\div 4$  )

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

= 10 + (  $\div 2$  ) + 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 ataque, de daño, Salv, habilidades y aptitudes

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

Ensoyado -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos

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

## DOTES ADICIONALES

☐ Pilar desprevenido ☐ Reflejos de Combate

Nivel ☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva

1 ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión

☐ Lanzar cualquier cosa

☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada

Nivel ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada

6 ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad

Nivel ☐ Crítico Mejorada ☐ Ira de la Medusa

10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

7 =

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO Nivel de Monje

Nivel 13 = 10 +

## Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel 15 CD SALV CD

Nivel de Monje

= 10 + (  $\div 2$  ) + SAB

## 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 Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma

1  $\blacksquare$  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 Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

2  $\blacksquare$

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 de monje en vez de **BAB** para calcular **BMC** +2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8 d6 / d6

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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades

6  $\blacksquare$

Movimiento Rápido +20 ft Caída Lentificada 30'

(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'

9

Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10  $\blacksquare$

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' Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14  $\blacksquare$

Caída lentificada 70 ft

15

Palma temblorosa Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

16

2d8 d6 / 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  $\blacksquare$

Movimiento Rápido +60 ft Caída lentificada 90 ft

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10 d8 / d8

Yo perfecto Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

= (  $\div 2$  ) + SAB

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = DMC del Oponente

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC** 0 a movimiento a vel. completa

SALTO DE LONGITUD Distancia 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'

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