MONJE

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS 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 DC

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

Nivel		
1	Aturdido	Sin acción este turno 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 o Ensordecido	Pierde DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonicos
20	Paralizado	Sin acción este turno 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

Nivel 6
- ☐ Puño del Gorgón
- ☐ Embestida mejorada
- ☐ Desarme mejorado
- ☐ Finta mejorada
- ☐ Derribo mejorado
- ☐ Movilidad

Nivel 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 CONJURO

= 10 + Nivel de Monje

Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS DAYS

días = Nivel de Monje

CD SALV DC

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

YO PERFECTO

Nivel 20

Considerado un Ajeno

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction **10/Caótico**

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Armas Peq / Gde		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	 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	■		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3			Movimiento Rápido **+10 ft** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(concede **+4** to Acrobatics) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB **+2** pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6 / 2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada **20 ft**	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
5			High Jump Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta **+20** a pruebas de Saltar - **1 punto ki** Inmune a todas las enfermedades
6	■		Movimiento Rápido **+20 ft** Caída lentificada **30 ft**	(concede **+8** to Acrobatics)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - **2 puntos 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. (concede **+12** to Acrobatics)
10	■		Reserva Ki (legal) Caída lentificada **50 ft**	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 ft**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** (concede **+16** to Acrobatics)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■		Caída lentificada **70 ft**	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido **+50 ft**	Muerte Retrasada (concede **+20** to Acrobatics)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada **80 ft**	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18	■		Movimiento Rápido **+60 ft** Caída lentificada **90 ft**	(concede **+24** to Acrobatics)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada **Cualquier distancia**	Considerado un Ajeno

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

= (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA KI

ACROBATICS

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

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

	Distancia	5ft	10ft	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5ft	6ft	7ft	8ft	9ft	10ft	11ft
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE — CD 20 Salv. Reflejos — si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA — CD 15 Acrobacias — ignorar 10ft de daño de caída