MONJE DE LA MONTAÑA SAGRADA

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA: + CA

BON BONUS: + 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

SALV DE FORTALEZA CD = 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	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
	o	
	Ensordecido	-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
- ☐ Pillar desprevenido
- ☐ Desviar Flechas
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Lanzar cualquier cosa
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo de 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 Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13 — RESISTENCIA A CONJUROS = 10 + Nivel Monje

Palma Temblorosa

Nivel 15 — DÍAS DAYS (días) = Nivel Monje

SALV DE FORTALEZA CD = 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 Arma Peq / Gran		
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 como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
3			Movimiento Rápido **+10'** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB** para calcular **CMB** **+2** pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6 / 2d6	Reserva 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 **CMD** while stationary Increase bonus to **+4** - **1 punto ki** Inmune a todas las enfermedades
6	■		Movimiento Rápido **+20'**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**
8		d10 d8 / 2d8		
9			Adamantine Monk Movimiento Rápido **+30'**	Damage reduction Double damage reduction - **1 punto ki** (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Reserva de 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'**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■			
15			Quivering Palm Movimiento Rápido **+50'**	Muerte Retrasada (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
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 **CMD** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Movimiento Rápido **+60'**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI = (Nivel Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA — CD Acrobacias = DMC del **CMD**
a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD**
a mitad de velocidad
+10 al 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'	6ft	7ft	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