

MONJE DE LA MONTAÑA SACRADA

BONUS CA



BON BMC



$$\left\{ \begin{array}{l} \text{+ CA} \\ \text{+ BMC} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

- Nivel **1** Aturdido Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA
- Nivel **4** Fatigado No puede correr o cargar
-2 a Fuerza y Destreza
- Nivel **8** Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características
- Nivel **12** Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas
- Nivel **16** Cegado Pierde **bon deDESa 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
- Nivel **20** Paralizado Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA
- Nivel **Enso** Enso -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar
-4 en Percepción opuesta
fallo automático en pruebas de Percepción para sonido

DOTES ADICIONALES

- Nivel **1** ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión
☐ Lanzar cualquier cosa
- Nivel **6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
☐ Derribo Mejorada ☐ Movilidad
- Nivel **10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel **7** **PUNTOS CURACIÓN** = $\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$

ALMA DIAMANTINA

Nivel **13** **RESISTENCIA A CONJURO** = $10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$

Palma Temblorosa

Nivel **15** **DÍAS TEMBLOR** = $\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$

Nivel **15** **CD SALV CD** = $10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$

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 Dotes	Monj	Daño Golpe Sin Arma	Bonificador de Armadura	
1	■	d6 d4 / d8	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	■		Iron Monk	Toughness and +1 natural armour
3			Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos
4		d8 d6 / d6	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 CAy BMC while stationary 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 / d8		
9			Adamantine Monk Movimiento Rápido +30 ft	Damage reduction 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 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40'	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14	■			
15			Palma temblorosa Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (el cual otorga +20a 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 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 etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

RESERVA DE KI



ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **Oponente**

a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente**

a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25ft	30'	35'	40'	45'	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1'	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7'	8'	9'	10'	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 10' de daño de caída