

MONJE

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveles}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características |
| 12 | Grogui | Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas |
| 16 | Cegado | Pierde DESbonus a CA ; -2 CA
-4 a FUEy DES habilidades, Percepción opuesta
50% de fallo cuando atacas
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media |
| 20 | Paralizado | Sin acciones este asalto
Pierde bonus DESa CA ; -2 CA |
| | Ensoydecido | -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonico |

DOTES ADICIONALES

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tomar desprevenido | <input type="checkbox"/> Reflejos de Combate |
| <input type="checkbox"/> Desviar flechas | <input type="checkbox"/> Esquiva |
| <input type="checkbox"/> Presa Mejorada | <input type="checkbox"/> Estilo de escorpión |
| <input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa | |

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Puño del Gorgón | <input type="checkbox"/> Embestida Mejorada |
| <input type="checkbox"/> Desarme mejorado | <input type="checkbox"/> Finta Mejorada |
| <input type="checkbox"/> Derribo Mejorada | <input type="checkbox"/> Movilidad |

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Crítico mejorado | <input type="checkbox"/> Ira de la Medusa |
| <input type="checkbox"/> Atrapar Flechas | <input type="checkbox"/> Ataque elástico |

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel 7 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Nivel Monje}$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel 13 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Nivel Monje}$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel Monje

Nivel 15 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ días} = \text{Nivel Monje}$

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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

Daño Golpe sin Armas

Peq / Gde

1 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ d6}$

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 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

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
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ d8}$

d6 / 2d6

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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki
Inmune a todas las enfermedades

6 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ d10}$

d8 / 2d8

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 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ 2d6}$

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

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

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Caída lentificada 70 ft

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft

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

16 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ 2d8}$

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída Lentificada 80'

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 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Movimiento Rápido +60 ft
Caída lentificada 90 ft

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

19

Cuerpo vacío

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ 2d10}$

2d8 / 4d8

Yo perfecto
Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE KI

$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

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

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

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

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

	Distancia	1ft	2'	3ft	4ft	5'	6ft	7'	8'	9ft	10'	11ft
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias 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