

# MONJE

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje

No-Monje

$$= \left( \frac{\text{Niveles Monje}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 ataque, de daño, Salv, habilidades y aptitudes

12 Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas

16 Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA -4 a **FUE** y **bon de** habilidad, Percepción opuesta 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal

Ensoydecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonico

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

## DOTES ADICIONALES

☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate

Nivel ☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva

1 ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión

☐ Lanzar cualquier cosa

Nivel ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada

6 ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada

☐ Derribo Mejorada ☐ Movilidad

Nivel ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa

10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

$$7 \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) =$$

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO Nivel de Monje

$$13 \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) = 10 +$$

## Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$$\left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) \text{ días} =$$

$$15 \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) = 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

## YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 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 ■ **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 ■ 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 +2tiradas de salvación contra encantamientos

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 Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades

6 ■ Movimiento Rápido +20 ft

Caída lentificada 30 ft

(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 ft

9 Evasión Mejorada

Movimiento Rápido +30 ft

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

10 ■ 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'

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

13 Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14 ■ Caída lentificada 70 ft

15 Palma temblorosa

Movimiento Rápido +50'

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

16 **2d8** **2d6 / d8**

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

18 ■ Movimiento Rápido +60 ft

Caída Lentificada 90'

(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 / d8**

Yo perfecto Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$\left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

a mitad de velocidad CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20'	25'	30ft	35'	40'	45ft	50'	55ft
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1ft	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7ft	8'	9ft	10'	11ft
	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