

# MONJE DE LA MONTAÑA SACRADA

## Bonus Clase Armadura

**BON A CA**

**BON BMC**

**BON DMC**

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

**PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA**

**PUÑETAZO ATURDIDOR HOY**

**CD SALV CD**

**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 **DES**bonus a CA; -2 CA -4 a **FUE**y **DES**habilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonoras
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

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

## Plenitud Corporal

**PUNTOS CURACIÓN**

**Nivel**

## ALMA DIAMANTINA

**RESISTENCIA A CONJURO**

**Nivel**

## Palma Temblorosa

**DÍAS TEMBLOR**

**Nivel**

**CD SALV CD**

**Nivel**

## YO PERFECTO

- Considerado un Ajeno
- Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.
- Reducción de daño **10/Caótico**

MONJE			
Nivel de Dotes	Daño	Golpe	sin Armas
Monjeadicionales	Peq / Gde		
1	d6	Bonificador de Armadura	Usa una acción de asalto completo para más ataques
	d4 / d8	Ráfaga de Golpes	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
		Impacto sin Arma	Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2		Puño aturdidor	
3		Iron Monk	Toughness and +1 natural armour
4	d8	Movimiento Rápido +10'	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
	d6 / d6	Entrenamiento en Maniobras	Usa nivel Monje en vez de <b>BAB</b> para calcular <b>BMC</b>
		Mente en Calma	+2pruebas Salv. Contra encantamiento
5		Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
		Bastion Stance	Cannot be knocked prone or moved while stationary
6		Iron Limb Defence	+2 shield bonus to <b>CA</b> y <b>BMC</b> while stationary
		Pureza Corporal	Increase bonus to +4 - 1 punto ki
7		Movimiento Rápido +20'	Inmune a todas las enfermedades
		Plenitud corporal	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
8	d10		Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
	d8 / d8		
9		Adamantine Monk	Damage reduction
		Movimiento Rápido +30 ft	Double damage reduction - 1 punto ki
10		Reserva Ki (legal)	(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
		Cuerpo Diamantino	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Inmune a todos los venenos
12	2d6	Paso abundante	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
	d10 / 3d6	Movimiento Rápido +40 ft	(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14			
15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada
		Movimiento Rápido +50 ft	(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16	2d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
	2d6 / 3d8	Bastion Stance 2	Cannot be moved, even by teleportation
17		Cuerpo Eterno	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial
		Vow of Silence	+2 insight to <b>CA</b> y <b>BMC</b>
18		Movimiento Rápido +60 ft	+4 to Sense Motive, Stealth, Perception
			(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10	Yo perfecto	Considerado un Ajeno
	2d8 / 4d8		

## RESERVA DE KI

**CAPACIDAD RESERVA KI**

**Nivel Monje**

**RESERVA DE KI**

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