SENSEI
(MONJE)

Nivel de Monje

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA = Niveles de Monje + (Niveles No-Monje ÷ 4) (Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

Nivel		
1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde **bonus DES**a **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 opuestas 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
	o Ensordecido	-4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonido
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde **bonus DES**a **CA**; -2 **CA**

Dote Adicional

- ☐ Tomar desprevenido
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Estilo de escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

ADVICE

PERFORMANCE AL DÍA = Nivel de Monje + SAB

Nivel 1 — **INFUNDIR VALOR** +
Bonus against charm and compulsion
Bon a tiradas de ataque y daño

Nivel 3 — **INFUNDIR GRAN APTITUD** +

Nivel 9 — **INSPIRAR GRANDEZA** **MAX AFECTADOS**
2 Dados de golpe adicionales
+2d10 (incluyendo CON)

Plenitud Corporal

Nivel 7 — **PUNTOS CURACIÓN** = Nivel Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13 — **RESISTENCIA A CONJUROS** = 10 + Nivel Monje

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR = Nivel Monje
días

Nivel 15 — **CD SALV CD** = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + 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 Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Armas Peq / Gde		
1	■	d6 d4 / d8	Bonificador de Armadura Advice Impacto sin Arma Puño aturdidor	 Inspirar Valor Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2			Insightful Strike	Use **SAB** in place of **FUE/DES** for monk weapons
3			Advice **2** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel Monje en vez de **BAB**para calcular **BMC** **+2**pruebas Salv. Contra encantamiento
4		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 salta **+20**a pruebas de Saltar - **1 punto ki** Inmune a todas las enfermedades
6			Mystic Wisdom Caída Lentificada **30'**	Conceder bonus a un aliado - **1 punto ki**
7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**
8		d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada **40'**	
9			Advice **3**	Inspirar Grandeza
10			Reserva Ki (legal) Caída lentificada **50 ft**	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom **2** Caída Lentificada **60'**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** Conceder bonus a aliados en 30 ft - **1 punto ki**
13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14			Caída lentificada **70 ft**	
15			Palma temblorosa	Muerte Retrasada
16		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			Mystic Wisdom **3** Caída lentificada **90 ft**	Conceder más aptitudes a aliados - **2 puntos ki**
19			Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída Lentificada **Cualquier distancia**	Considerado un Ajeno

MYSTIC WISDOM

Nivel 6	Grant a single ally within 30ft:	**1 punto ki**
Nivel 12	Grant all allies within 30ft: Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	**1 punto ki**
Nivel 18	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	**2 puntos ki** **2 puntos ki**

RESERVA DE KI

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

RESERVA DE KI

ACROBACIAS

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

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente** — +10 a movimiento a vel. completa

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

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos — si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias — ignorar 10ft de daño de caída