

# MONJE DE LA MONTAÑA SACRADA

## Bonus Clase Armadura

### BONUS CA

+BONUS

### BONUS BMC

+BONUS

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

(Redondear hacia abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

### PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

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

□ □ □ □  
□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

### PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

### CD SALV DC

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

- Nivel **1** Aturdido Sin acciones este asalto  
Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**
- 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 estandar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **DES** bonus a **AC**; -2 **CA**  
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Ensordecido -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 AC**; -2 **AC**

## DOTES ADICIONALES

- Nivel **1** ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate  
☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva  
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión  
☐ Lanzar cualquier cosa

- Nivel **6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada  
☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada  
☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad

- Nivel **10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa  
☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

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

## ALMA DIAMANTINA

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

## Palma Temblorosa

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

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

## YO PERFECTO

- Considerado un Ajeno
- Nivel **20** Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.  
Damage reduction **10/Caótico**

## MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe sin Armas	Armour Class Bonus	
<b>1</b>	<b>d6</b> d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	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
<b>2</b>		Iron Monk	Toughness and +1 natural armour
<b>3</b>		Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de <b>BAB</b> para calcular <b>CMB</b> +2pruebas Salv. Contra encantamiento
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / 2d6	Reserva Ki (mágico) Bastion Stance	Trata ataques sin arma como armas mágicas Cannot be knocked prone or moved while stationary
<b>5</b>		Iron Limb Defence Pureza Corporal	+2 shield bonus to <b>CA</b> y <b>CMD</b> while stationary Increase bonus to +4 - <b>1 punto ki</b> Inmune a todas las enfermedades
<b>6</b>		Movimiento Rápido +20 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
<b>7</b>		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / 2d8		
<b>9</b>		Adamantine Monk Movimiento Rápido +30 ft	Damage reduction Double damage reduction - <b>1 punto ki</b> (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b>		Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales
<b>11</b>		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft	Se deslaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
<b>13</b>		Diamond Soul	Spell resistance
<b>14</b>			
<b>15</b>		Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
<b>16</b>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Bastion Stance 2	Trata ataques sin arma como armas adamantinas Cannot be moved, even by teleportation
<b>17</b>		Cuerpo Eterno Vow of Silence	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial +2 insight to <b>CA</b> y <b>CMD</b> +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
<b>18</b>		Movimiento Rápido +60 ft	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
<b>19</b>		Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>
<b>20</b>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

### CAPACIDAD RESERVA KI

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

### RESERVA DE KI

□ □ □ □  
□ □ □ □  
□ □ □ □

## ACROBATICS

### MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **CMD**

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

### MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

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

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

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

	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft
<b>GRAN SALTO</b>	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 10ft de daño de caída