

INICIATIVA

INICIATIVA Dotes Entrenadas Varios
INIC = **DES** + _____ + _____ + _____

VELOCIDAD

VELOC. BASE Con Armadura Modif. Temporal
 _____ pies _____ pies _____ pies
 Nadar Volar Trepas
 _____ pies _____ pies _____ pies

ATAQUE BASE

ATAQUE BASE **CUERPO A CUERPO** **A DISTANCIA**

RÁFAGA DE GOLPES Utilizando cualquier combinación de ataques sin armas o armas especiales de Monje: Kama, Nunchaku, Bastón, Sai, Shuriken y Siangham.

Modif. Temp. Ataque Modif. Moral Bonif. Penalizador Ataque Poderoso
+ = _____ + _____ - _____ - _____

Modif. Temp. Daño Modif. Moral Bonif. Penalizador Ataque Poderoso
+ = _____ + _____ - _____ + _____

MANIOBRAS DE COMBATE

BON. MANIOBRAS DE COMBATE Ataque Base / Nivel de Monje Modif. de Tamaño Varios
BMC = **FUE** + **AB** - _____ + _____

MANIOBRAS DE COMBATE DEFENSA Modif. De Esquiva Modif. Deflección Nivel de Monje ÷ 4 Ataque Base Modif. Tamaño
DMC = **10** + **FUE** + **DES** + _____ + _____ + **SAB** + _____ + **AB** - _____

DESPREVENIDO DMC Modif. Deflección Nivel de Monje ÷ 4 Ataque Base Modif. Tamaño
DMC = **10** + **FUE** N/A N/A + _____ + **SAB** + _____ + **AB** - _____

BMC Temporal DMC Temporal Modificadores Condicionales
+ BMC **+ DMC** _____

SALUD

PUNTOS de GOLPE Heridas Moribundo Estable No Letal Inconsciente
 _____ Pg _____ Pg _____ Pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA Modif. De Esquiva Modif. Deflección Nivel de Monje ÷ 4 Armadura Natural Modif. de Tamaño
CA = **10** + **DES** + _____ + _____ + **SAB** + _____ + _____ + _____

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA
CA = **10** N/A N/A + _____ + **SAB** + _____ + _____ + _____

TOQUE CLASE DE ARMADURA
CA = **10** + **DES** + _____ + _____ + **SAB** + _____ N/A + _____

CA Temporal Resistencia a Conjuros El Monje aplica su bonif. de Sabiduría cuando está sin armas y libre de impedimentos.
+ CA _____ Modificadores Condicionales
 Reducción de Daño _____

Notas: _____

ARMAS / ATAQUES

Ataque Sin Armas
 Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Alcance Tipo Ataque Daño Crítico
 _____ pies _____ **d** **x**

Munición # Munición Especial #
 Munición # Munición Especial #

TIROS DE SALVACIÓN

FORTALEZA Base Racial Varios
FORT = **CON** + _____ + _____ + _____ **+**

REFLEJOS
REF = **DES** + _____ + _____ + _____ **+**

VOLUNTAD
VOL = **SAB** + _____ + _____ + _____ **+**
 Evasión Evasión Mejorada Resistencia Sentido de las Trampas

Modificadores Condicionales _____

EFECTOS

MONJE

Nivel de Monje

BONO DE CLASE DE ARMADURA

BONIF. CA

+ CA

BONO DMC

+ DMC

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

(Redondeo a la Baja)

El Bonificador sólo se aplica si está sin armas, libre de impedimentos y no está indefenso.

RÁFAGA DE GOLPES

BONIF. RÁFAGA DE GOLPES

Nivel de Monje

$$= \text{Nivel de Monje} - 2$$

ATAQUE SIN ARMAS

TIRADA DE DAÑO ATAQUE SIN ARMAS

d6 > d8 > d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR POR DÍA

Nivel de Monje

Nivel de NO-Monje

$$= \text{Nivel de Monje} + \left(\frac{\text{Nivel de NO-Monje}}{4} \right)$$

(Redondeo a la Baja)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALVACIÓN FORTALEZA

Nivel de Monje

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

Nivel de

Monje Efectos

- 1** Aturdido Ninguna acción este turno. Pierde el bonif. de Destreza a la CA; -2 CA
- 4** Fatigado No puede correr ni cargar. -2 Fuerza y Destreza
- 8** Afectado -2 a las tiradas de ataque, de daño con armas, salvaciones y pruebas de habilidad y de característica.
- 12** Grogui Puede hacer una acción estándar o una de movimiento, pero no ambas.
- 16** Cegado Pierde el bonif. de Destreza a la CA; -2 CA
-4 en pruebas de hab. de FUE y DES, y en pruebas enfrentadas de Percepción
50% de probabilidad de fallo
CD 10 Acrobacias para moverse a más de la mitad de tu velocidad
- Ensordecido -4 iniciativa; 20% de prob. de fallo al atacar
-4 en pruebas enfrentadas de Percepción
Falla automáticamente las pruebas de Percepción basadas en sonido.
- 20** Paralizado Ninguna acción este turno. Pierde el bonif. de Destreza a la CA; -2 CA

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS DE

(2 puntos de la Reserva de Ki)

Nivel CURACIÓN

Nivel de Monje

$$7 \text{ Nivel de Monje} = \text{Nivel de Monje}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUROS Nivel de Monje

$$13 \text{ Nivel de Monje} = 10 + \text{Nivel de Monje}$$

PALMA TEMBLOROSA

DÍAS DURACIÓN Nivel de Monje

$$\text{Nivel de Monje} = \text{Nivel de Monje}$$

Nivel 15 CD SALVACIÓN FORTALEZA

Nivel de Monje

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

YO PERFECTO

Tratado como un Ajeno.

Nivel 20 Inmune a Encantar Persona y otros efectos que tienen como objetivo No-Ajenos.

Reducción de Daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Monje Bonif. Dote

Nivel de Monje	Bonif. Dote	Bonif. Clase de Armadura	
1	■	Ráfaga de Golpes Ataque Sin Armas Puñetazo Aturdirador	Utiliza una acción completa de ataque para más de un ataque. Trata las manos como si fueran armas. Aturde (o causa otros efectos) al objetivo durante un turno.
2	■	Evasión	Evita todo el daño en una tirada de Salvación de Reflejos con éxito
3		Movimiento Rápido +10 pies Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Utilizar Nivel de Monje en lugar de AB para calcular BMC +2 a las tiradas de salvación contra conjuros.
4		Reserva de Ki (Mágica) Caída Ralentizada 20 pies	Trata los ataques sin armas como arma mágica. Reduce la altura efectiva de caída utilizando la pared.
5		Salto de las Nubes Pureza Corporal	Añade el Nivel de Monje a las tiradas de Acrobacias para saltar. +20 a las pruebas de salto. -1 punto de Ki Inmune a todas las Enfermedades.
6	■	Movimiento Rápido +20 pies Caída Ralentizada 30 pies	
7		Plenitud Corporal	Te sanas tus propias heridas. -2 puntos de Ki
8		Caída Ralentizada 40 pies	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 pies	Evita la mitad del daño en tiradas de salvación de reflejos falladas.
10	■	Reserva de Ki (Legal) Caída Ralentizada 50 pies	Trata los ataques sin armas como arma legal.
11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		Paso Abundante Movimiento Rápido +40 pies Caída Ralentizada 60 pies	Deslizarse mágicamente entre dos puntos. -2 puntos de Ki
13		Alma Diamantina	Resistencia a Conjuros.
14	■	Caída Ralentizada 70 pies	
15		Palma Temblorosa Movimiento Rápido +50 pies	Muerte Retardada
16		Reserva de Ki (Adamantina) Caída Ralentizada 80 pies	Trata los ataques sin armas como arma adamantina.
17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Ningún penalizador por edad ni envejecimiento artificial. Hablar con cualquier criatura viviente.
18	■	Movimiento Rápido +60 pies Caída Ralentizada 90 pies	
19		Cuerpo Vacío	Asumes forma etérea durante 1 minuto. -3 puntos de Ki
20		Yo Perfecto Caída Ralentizada Cualquier Distancia	Tratado como Ajeno.

RESERVA DE KI

CAPACIDAD DE LA RESERVA DE KI Nivel de Monje

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

Reserva de Ki

