

# MONJE

**PG iniciales:** d8 + 4

**PG Por nivel/al Descansar:** 1d8

**Armas & Armadura:** Vara

**Daño al atacar:** 1d6 / 1d6 desarmado o improvisando

## Capacidades especiales

Tira con Ventaja en las pruebas de **CON** para resistir Venenos, Enfermedades o Muerte.

Tira con Ventaja en las pruebas de **SAB** para resistir daños o efectos de conjuros o dispositivos mágicos.

Una vez al día, el Monje puede repetir una tirada en la tabla de **Fuera de Combate (FdC)**.

Sólo disminuye el **Dado de Uso** en el equipamiento con un resultado de 1.

Si una tirada de ataque cuerpo a cuerpo es inferior a la mitad (1/2) de tu **FUE**, puede desarmar a tu oponente.

Los Monjes no sufren penalización cuando luchan con las manos atadas.

## Subir de nivel

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por **CON** y **SAB**.