

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 **DESbonus a CA**; -2 CA -4 a FUEy **DEShabilidades**, Percepción opuestas o 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
- Ensordecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

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

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

Nivel **7**

KI SACRIFICE

Nivel **11** Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level equal to your Monk level.

Nivel **15** As above, but cast *Resurrection*. This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURACIONES

Nivel de Monje

Nivel **13**

TRUE SACRIFICE

- All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.
- Nivel **20** The monk is utterly destroyed, and can never be revived. His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank.

MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Puño aturdidor

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **BMC** +2tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída Lentificada 20'

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 saltar
+20a pruebas de salto - **1 punto de ki**
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - **2 puntos ki**

8

d10

d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Bring a target back to life - **all your ki points**

11

Ki Sacrifice

Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de ki** (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

Resistencia a Conjuros

13

Alma diamantita

Caída lentificada 70 ft

14

■

Ki Sacrifice

Movimiento Rápido +50 ft

Resurrect a target - **all your kit points** (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

15

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída Lentificada 80'

Sin penalización por edad o envejecimiento artificial
Habla con cualquier criatura viva

16

■

Cuerpo Eterno
Lengua del Sol y de la Luna

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

17

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída Lentificada 90'

Cuerpo vacío

18

■

True Sacrifice

Caída lentificada **Cualquier distancia**

Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente **BMC** 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'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +10 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE

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

CAÍDA

CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída