

# JANISSARY

## (MONJE)

Nivel de  
Monje

### RAFAGA DE GOLPES

#### ATAQUE DE RÁFAGA BONUS

$$= - 2$$

### UNARMED STRIKE

#### UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

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

### PUÑETAZO ATURDIDOR

#### PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Nivel  
No-Monje

$$= + \left( \div 4 \right)$$

(Redondear abajo)

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

#### PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

#### CD SALV CD

Nivel de Monje

$$= 10 + \left( \div 2 \right) + SAB$$

Nivel de Effects  
Monje

- 1** Aturcido Sin acción este turno  
Pierde bonus Des a CA; -2 CA
- 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 Lose DEX bonus to AC; -2 AC  
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 20** Paralizado Sin acción este turno  
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

### MIND OVER MAGIC

#### INSIGHT BONUS

Nivel

Nivel de Monje

$$4 + = \div 2$$

### COMMAND TRUCE

- 5** Intimidate check to impose a truce between warring parties.  
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,  
casts a spell or takes a threatening action.

### Plenitud Corporal

#### PUNTOS CURACIÓN

Nivel

Nivel de Monje

$$7 =$$

### ALMA DIAMANTINA

#### RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel

$$11 = 10 +$$

### Palma Temblorosa

#### DÍAS TEMBLOR

Nivel de Monje

$$=$$

Nivel

#### CD SALV CD

Nivel de  
Monje

$$15 = 10 + \left( \div 2 \right) + SAB$$

### YO PERFECTO

#### Considerado un Ajeno

- 20** Immune to Charm Person and other effects that  
target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

## MONJE

Nivel de Dotes  
MonjeAdicionales

**1**

Armor Class Bonus  
Ráfaga de Golpes  
Impacto sin Arma  
Puño aturdidor  
Aura Psionica

Usa una acción de asalto completo para más ataques  
Tratar manos como armas  
Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto  
Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day

**2**



Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

**3**

Movimiento Rápido +10 ft  
Maneuvre Training  
Mente en Calma

Use monk level in place of BAB for calculating CMB  
+2 saving throws against enchantment

**4**

Reserva de Ki (mágico)  
Mind Over Magic

Trata ataques sin arma como armas mágicas  
Gana un bonus a pruebas de Salv - 1 punto ki

**5**

Command Truce  
Pureza Corporal

Impose a truce between fighting parties - 1 punto ki/minuto  
Immune a todas las enfermedades

**6**



Movimiento Rápido +20 ft  
Caída Lentificada 30'

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

**8**

Caída lentificada 40 ft

**9**

Evasión Mejorada  
Movimiento Rápido +30 ft

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref

**10**



Reserva Ki (legal)  
Caída Lentificada 50'  
Aura Psionica

Trata ataques sin arma como armas legales  
Charm Person 2/day

**11**

Cuerpo Diamantino

Immune a todos los venenos

**12**

Paso abundante  
Movimiento Rápido +40 ft  
Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki

**13**

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

**14**



Caída lentificada 70 ft

**15**

Palma temblorosa  
Movimiento Rápido +50'  
Aura Psionica

Muerte Retrasada  
Charm Person 3/day

**16**

Reserva Ki (adamantino)  
Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

**17**

Cuerpo Eterno  
Lengua del Sol y la Luna

No age penalties or artificial aging  
Habla con cualquier criatura viva

**18**



Movimiento Rápido +60'  
Caída Lentificada 90'

**19**

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

**20**

Yo perfecto  
Caída lentificada  
Aura Psionica

Considerado un Ajeno  
Cualquier distancia  
Charm Person 4/day

### RESERVA DE KI

#### CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$= \left( \div 2 \right) + SAB$$

Ki Pool