

FLOWING MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

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

REDIRECTION

REDIRECTION
AL DÍA

Nivel de Monje

Redirection Today

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED
DURACIÓN

Nivel de Monje

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

(Redondear arriba)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX
SAVE CD

Nivel de Monje

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

Si el objetivo ha cargado, gana +2 a BMCy +2 a la CD de Salv.

Si el objetivo ha usado Ataque Poderoso, +2 a BMCy +2 a la CD de Salv.

Nivel 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Nivel 8 Make both reposition and trip attacks

Nivel 12 Use redirection on any melee attacker

DOTES ADICIONALES

- ☐ Agile Manoeuvres
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas
- ☐ Esquiva
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Derribo Mejorado
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Weapon Finesse

- ☐ Acrobatic Steps
- ☐ Guardaespaldas
- ☐ Desarme mejorado
- ☐ Finta Mejorada
- ☐ Ki Throw
- ☐ Movilidad
- ☐ Second Chance
- ☐ Sidestep

- ☐ In Harm's Way
- ☐ Repositioning Strike
- ☐ Atrapar flechas
- ☐ Ataque elástico
- ☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Nivel 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Nivel 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

Plenitud Corporal

PUNTOS
CURACIÓN

Nivel de Monje

Nivel 7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel de Monje

Nivel 13

= 10 +

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes
Monjeadicionales

Daño Golpe
sin Armas

Peq / Gde

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura

Ráfaga de Golpes

Impacto sin Arma

Redirection

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Reposition or trip when attacked

2

Evasión

Unbalancing counter

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

Flowing Dodge
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Usa nivel Monje en vez de BABpara 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

Elusive Target

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Reflex save to avoid damage - 2 puntos ki

6

■

Caída lentificada 30 ft

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión Mejorada

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.

10

■

Reserva Ki (legal)

Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante

Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)

Caída Lentificada 80'

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Cuerpo Eterno
Lengua del Sol y de la Luna

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

18

■

Caída Lentificada 90'

19

Cuerpo vacío

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Yo perfecto

Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD
RESERVA KI

Nivel de Monje

=

(

÷ 2

) +

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 +4 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