

FLOWING MONK

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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:

SALVACION de
REFLEJOS DC

Nivel de Monje

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

Si el objetivo ha cargado, gana +2 a **BMC** y +2 a la CD de Salv.

Si el objetivo ha usado Ataque Poderoso, +2 a **BMC** y +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

Nivel 1

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

Nivel 6

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

Nivel 10

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

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

Nivel 13 RESISTENCIA A CONJUNTO

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
Monjé adicionales

Daño Golpe
Sin Arma

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 exitosa
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 **BAB** para calcular **BMC**
+2 tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

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 Saltar - 1 punto ki
Reflex save to avoid damage - 2 puntos ki

6

■

Caída Lentificada 30'

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada

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

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

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 ft

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 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Cuerpo Eterno
Lengua del Sol y 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 **BMC**

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		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		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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída