

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BONUS 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

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

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 ataque, de daño, Salv, habilidades y aptitudes
- 12** Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA -4 a FUEy **bon de** habilidad, Percepción opuesta o 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
- 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
- ☐ Desviar flechas ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa
- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
- ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad
- ☐ Crítico Mejorada ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje

Nivel

7

KI SACRIFICE

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.

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO Nivel de Monje

Nivel

13

TRUE SACRIFICE

All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.
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 Arma

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 exitosa

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 / d6

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
 Pureza Corporal

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - **1 punto ki** Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
 Caída Lentificada 30'

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

7

Ancient Healing Hand

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

8

d10

d8 / d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada
 Movimiento Rápido +30 ft

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

10

■

Reserva Ki (legal)
 Caída lentificada 50 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Ki Sacrifice

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

12

2d6

d10 / d6

Paso abundante
 Movimiento Rápido +40 ft
 Caída lentificada 60 ft

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

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Ki Sacrifice
 Movimiento Rápido +50'

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

16

2d8

2d6 / d8

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

■

Movimiento Rápido +60 ft
 Caída Lentificada 90'

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

19

Cuerpo vacío

Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos ki**

20

2d10

2d8 / d8

True Sacrifice
 Caída lentificada **Cualquier distancia**

Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

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 **BMC** a mitad de velocidad 0 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 Ref si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída