

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{+ CA} \\ \text{+ DMC} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

Nivel

- 1** Aturdido 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 dañar, Salv, habilidades y aptitudes
- 12** Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **DES** bonus a **AC**; -2 **CA**
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonoras
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

Nivel

- 6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
- ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada
- ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad

Nivel

- 10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Nivel de Monje}$$

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 CONJUNTA Nivel de Monje

Nivel

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Nivel de Monje}$$

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
Daño Golpe sin Armas
Peq / Gde

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Stunning Fist

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

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(concede +4 to Acrobatics)
Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **CMB**
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8

d6 / d6

Reserva Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

Trata ataques sin arma como armas mágicas
Reduce altura de caída, usando un muro

5

High Jump
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 ft

(concede +8 to Acrobatics)

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.
(concede +12 to Acrobatics)

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede +12 to Acrobatics)

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 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
(concede +16 to Acrobatics)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída lentificada 70 ft

Ki Sacrifice
Movimiento Rápido +50 ft

Resurrect a target - all your kit points
(concede +20 to Acrobatics)

15

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

16

2d8

2d6 / 3d8

Cuerpo Eterno
Lengua del Sol y la Luna

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

17

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída lentificada 90 ft

(concede +24 to Acrobatics)

18

2d10

2d8 / 4d8

True Sacrifice
Caída lentificada Cualquier distancia

Give your life to revive allies within 50ft

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

True Sacrifice
Caída lentificada Cualquier distancia

Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

RESERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC**

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

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

Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE

CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

ignorar 10ft de daño de caída