

MONK OF THE EMPTY HAND

Nivel de
Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

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

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Niveles
Monje No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right]$

PUÑETAZO ATURDIDOR
HOY

CD 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 de ataque, de daño,
de salvación, de habilidades y pruebas de características
- 12** Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento,
pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon de**DES 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 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar
-4 en Percepción opuesta
fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel **1**
- ☐ Pilar desprevenido
 - ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas
 - ☐ Esquiva
 - ☐ Presa Mejorada
 - ☐ Estilo de escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa
 - ☐ Estilo de escorpión

- Nivel **6**
- ☐ Puño del Gorgón
 - ☐ Embestida Mejorada
 - ☐ Improved Dirty Trick
 - ☐ Desarme Mejorado
 - ☐ Finta Mejorada
 - ☐ Improved Steal
 - ☐ Derribo Mejorado
 - ☐ Improved Weapon Mastery
 - ☐ Movilidad

- Nivel **10**
- ☐ Crítico Mejorado
 - ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar Flechas
 - ☐ Ataque elástico

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS

CURACIÓN

Nivel **7** Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] =$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel **13** Nivel Monje

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

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ días} =$$

Nivel **15** CD DC

Nivel de
Monje

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

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

- Nivel **20** Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.
Damage reduction **10/Caótico**

MONJE

Nivel de Dotes
Monje adicionales

Daño
Golpe
Sin Arma
Peq / Gran

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 como armas
Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto

1

d6
d4 / d8

2

Evasión

Evita todo daño con Salv Ref exitosa

3

Movimiento Rápido +10'
Entrenamiento en Maniobras
Versatile Improvisation

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB** para calcular **CMB**
Use weapon of the wrong type

4

d8
d6 / d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída Lentificada 20'

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of a thrown object 20ft 20ft- **1 punto de ki**
Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5

High Jump
Ki Weapons

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - **1 punto de ki**
Enhance improvised weapons

6

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**

8

d10
d8 / d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30'

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

12

2d6
d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40'
Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de ki**
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Caída Lentificada 70'

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8
2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantina)
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

Movimiento Rápido +60'
Caída Lentificada 90'

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etéreo durante 1 minuto - **3 puntos de ki**

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfect Self
Caída Lentificada **Cualquier distancia**

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE KI

$\left[\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right]$

KI WEAPONS

Nivel **5**

- As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon
Damage bonus lasts for one round - **1 punto ki**

Nivel **11**

- Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **CMD**

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD**

a mitad de velocidad

+10 al 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 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