SENSEI
(MONJE)

Nivel de Monje

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA = Nivel de Monje + (Niveles No-Monje ÷ 4) (Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

SALV DE FORTALEZA CD = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + 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 dañor, 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
	o	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 sonico
20	Paralizado	Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA

Dote Adicional

- ☐ Pillar desprevenido
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar Flechas
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Estilo de escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

ADVICE

PERFORMANCE AL DÍA = Nivel de Monje + SAB

Nivel 1 — **INSPIRAR VALOR** + ____
Bonus against charm and compulsion
Bon a tiradas de ataque y daño

Nivel 3 — **INFUNDIR GRAN APTITUD** + ____

Nivel 9 — **INSPIRAR GRANDEZA** MAX AFFECTED ____
2 Dados de golpe adicionales
+2d10 (incluyendo CON)

PLENITUD CORPORAL

Nivel 7 — **PUNTOS CURACIÓN** ____ = Nivel Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13 — **RESISTENCIA A** CONJURO ____ = 10 + Nivel Monje

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS ____ días = Nivel Monje

Nivel 15 — **SALV DE FORTALEZA** CD ____ = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

YO PERFECTO

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

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Arma Peq / Gran		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Advice Impacto sin Arma Stunning Fist	 Inspire Courage Trata manos, pies, rodillas y codos como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2			Insightful Strike	Use **SAB** in place of **FUE/DEX** for monk weapons
3			Advice **2** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB**para calcular **CMB** **+2**pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6 / 2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada **20 ft**	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
5			High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto **+20**a pruebas de salto - **1 punto de ki** Inmune a todas las enfermedades
6			Mystic Wisdom Ralentizar Caída **30'**	Conceder bonus a un aliado - **1 punto ki**
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**
8		d10 d8 / 2d8	Ralentizar Caída **40'**	
9			Advice **3**	Inspire Greatness
10			Reserva de Ki (legal) Ralentizar Caída **50'**	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom **2** Ralentizar Caída **60'**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** Conceder bonus a aliados en 30 ft - **1 punto ki**
13			Diamond Soul	Spell resistance
14			Ralentizar Caída **70'**	
15			Quivering Palm	Muerte Retrasada
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Ralentizar Caída **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			Mystic Wisdom **3** Ralentizar Caída **90'**	Conceder más aptitudes a aliados - **2 puntos ki**
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Ralentizar Caída **Cualquier distancia**	Considerado un Ajeno

MYSTIC WISDOM

Nivel 6	Grant a single ally within 30ft:	**1 punto ki**
Nivel 12	Grant all allies within 30ft: Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	**1 punto ki**
Nivel 18	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	**2 puntos ki** **2 puntos ki**

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI ____ = (Nivel Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del **CMD** — +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD** — +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'	6ft	7ft	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

COGER SALIENTE — CD 20 Salv Ref — si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA — CD 15 Acrobacias — Ignorar 10' de daño de caída