

MONJE

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

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

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR

HOY

CD DC

Nivel de Monje

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

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
- Ensoydecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar
-4 en Percepción opuesta
fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos
- 20** Paralizdo Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

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

- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada
- ☐ Desarme Mejorado ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad

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

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS CURACIÓN

Nivel

Nivel Monje

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel

Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

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

Nivel

CD DC

Nivel de Monje

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

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

Daño Golpe Sin Arma

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
Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv Ref exitosa

3

Movimiento Rápido +10'
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa nivel de monje en vez de BAB BAB para calcular CMB
+2 tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída Lentificada 20'

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

5

High Jump
Pureza Corporal

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Inmune a todas las enfermedades

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

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / d6

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 / d8

Reserva Ki (adamantino)
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 / d8

Perfect Self
Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

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	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
	CD	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