

FLOWING MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS 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)

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

REDIRECTION

REDIRECTION AL DÍA

Nivel de Monje

Redirection Today

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURACIÓN

Nivel de Monje

turnos $\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$

(Redondear arriba)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE CD

Nivel de Monje

= 10 + $\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right)$ + SAB

Si el objetivo ha cargado, gana +2 a **BMC** y +2 a la CD de Salv.

Si el objetivo ha usado Ataque Poderoso, +2 a **BMC** y +2 a la CD de Salv.

Nivel 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Nivel 8 Make both reposition and trip attacks

Nivel 12 Use redirection on any melee attacker

DOTES ADICIONALES

Nivel 1 ☐ Agile Manoeuvres ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar Flechas ☐ ☐ Esquiva
☐ Improved Reposition ☐ Derribo Mejorado
☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

Nivel 6 ☐ Acrobatic Steps ☐ Guardaespaldas
☐ Desarme Mejorado ☐ Finta Mejorada
☐ Ki Throw ☐ Movilidad
☐ Second Chance ☐ Sidestep

Nivel 10 ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike
☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico
☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Nivel 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Nivel 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS CURACIÓN

Nivel Monje

Nivel 7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel Monje

Nivel 13

= 10 +

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

Redirection

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos como armas
Reposition or trip when attacked

1

■

d6

d4 / d8

2

Evasión

Unbalancing counter

Evita todo daño con Salv Ref exitosa
Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

Flowing Dodge

Entrenamiento en Maniobras

Mente en Calma

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB** para calcular **CMB**
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8

d6 / 2d6

Reserva Ki (mágico)

Caída lentificada 20 ft

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

5

High Jump

Elusive Target

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Reflex save to avoid damage - 2 puntos ki

6

■

Ralentizar Caída 30'

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Ralentizar Caída 40'

9

Evasión Mejorada

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref

10

■

Reserva de Ki (legal)

Ralentizar Caída 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante

Ralentizar Caída 60'

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Ralentizar Caída 70'

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

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

■

Ralentizar Caída 90'

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

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

=

$\left(\frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right)$

+

SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS 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'	6ft	7ft	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	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