

# FLOWING MONK

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$= SAB + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(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

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

(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
  - ☐ Desviar flechas
  - ☐ Improved Reposition
  - ☐ Nimble Moves
  - ☐ Reflejos de Combate
  - ☐ Esquiva
  - ☐ Derribo mejorado
  - ☐ Weapon Finesse

- Nivel 6
- ☐ Acrobatic Steps
  - ☐ Desarme mejorado
  - ☐ Ki Throw
  - ☐ Second Chance
  - ☐ Guardaespaldas
  - ☐ Finta mejorada
  - ☐ Movilidad
  - ☐ Sidestep

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

## 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 CONJURO 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  
Monjé adicionales

Daño Golpe  
sin Armas

Peq / Gde

1 ■ d6  
d4 / d8

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 com armas  
Reposition or trip when attacked

2

Evasión  
Unbalancing counter

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito  
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 Monje en vez de 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar  
+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki  
Reflex save to avoid damage - 2 puntos ki

6

Caída lentificada 30 ft

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10  
d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión Mejorada

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.

10

Reserva Ki (legal)  
Caída lentificada 50 ft

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  
Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Caída lentificada 70 ft

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8  
2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)  
Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Cuerpo Eterno  
Lengua del Sol y la Luna

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

18

Caída lentificada 90 ft

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10  
2d8 / 4d8

Perfect Self  
Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

## RESERVA KI

CAPACIDAD  
RESERVA KI

Nivel Monje

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

RESERVA KI


## ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

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