

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS 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)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

SALV DE FORTALEZA CD

Nivel de Monje

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{□□□□} \\ \text{□□□□} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

- 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 ataque, de dañar, 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
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 sonoras
 - 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar Flechas ☐ Esquiva
 - ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa
- Nivel
- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada
 - ☐ Desarme Mejorado ☐ Finta Mejorada
 - ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad
- Nivel
- ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

PLENITUD CORPORAL

Nivel

PUNTOS CURACIÓN

7 $\left\{ \begin{array}{l} \text{□□□□} \\ \text{□□□□} \end{array} \right\} = \text{Nivel Monje}$

KI SACRIFICE

- Nivel
- 11** Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level equal to your Monk level.
- Nivel
- 15** As above, but cast *Resurrection*.
This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

ALMA DIAMANTINA

Nivel

RESISTENCIA A CONJURACIONES

13 $\left\{ \begin{array}{l} \text{□□□□} \\ \text{□□□□} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{4} \right)$

TRUE SACRIFICE

- Nivel
- 20** All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.
The monk is utterly destroyed, and can never be revived.
His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank.

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Armour Class Bonus	
1	d6 d4 / d8	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 Aturde (u otros efectos) al objetivo 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 +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4	d8 d6 / d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura 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' Ralentizar Caída 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 puntos ki
8	d10 d8 / 2d8	Ralentizar Caída 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 de Ki (legal) Ralentizar Caída 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Ki Sacrifice	Bring a target back to life - all your ki points
12	2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Ralentizar Caída 60'	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14		Ralentizar Caída 70'	
15		Ki Sacrifice Movimiento Rápido +50'	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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		Movimiento Rápido +60' Ralentizar Caída 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10 2d8 / 4d8	True Sacrifice Ralentizar Caída Cualquier distancia	Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{□□□□} \\ \text{□□□□} \end{array} \right\} = \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$$

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 +10 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