

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

$$\left[\text{Caja} \right] = \left[\text{Caja} \right] + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

- 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 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
- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas ☐ Esquiva
 - 1** ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa
 - Nivel **6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
 - ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada
 - ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad
 - Nivel **10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel **7** PUNTOS CURACIÓN = 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 **13** RESISTENCIA CONJURO = 10 + Nivel Monje

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 Armas	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 com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3		Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
6		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 puntos ki
8	d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft	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 ft Caída lentificada 60 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14		Caída lentificada 70 ft	
15		Ki Sacrifice Movimiento Rápido +50 ft	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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		Movimiento Rápido +60 ft Caída lentificada 90 ft	(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 Caída lentificada Cualquier distancia	Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

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

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