

# MANOEUVRE MASTER (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

Niveles Monje 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 Lose **DES** bonus a **AC**; -2 **CA**  
-4 on **FUE**, **DES** skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Ensordecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar  
-4 en Percepción opuesta  
fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos
- 20** Paralizado Sin acción este turno  
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

- ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva
- Nivel ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión
- 1** ☐ Lanzar cualquier cosa
- ☐ Mejorado \_\_\_\_\_
- ☐ Mejorado \_\_\_\_\_
- Nivel ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada
- 6** ☐ Desarme Mejorado ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad
- ☐ Greater \_\_\_\_\_
- ☐ Greater \_\_\_\_\_
- Nivel ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa
- 10** ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico
- ☐ \_\_\_\_\_ Strike

## PLENITUD CORPORAL

PUNTOS CURACIÓN

Nivel **7**  =

Nivel Monje

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURACIÓN

Nivel **13**  = 10 +

Nivel Monje

## YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

**20** Damage reduction 10/Caótico

## MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Armour Class Bonus	
1	<b>d6</b> d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Impacto sin Arma Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de <b>BAB</b> para calcular CMB Attacks of opportunity against manoeuvres
4	<b>d8</b> d6 / d6	Reserva de Ki (mágico) Reliable Manoeuvre	Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for <b>BMC</b> - 1 punto ki
5		High Jump Meditative Manoeuvre	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Add <b>SAB</b> a <b>CMB</b> , once a round
6		Movimiento Rápido +20'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8	<b>d10</b> d8 / d8		
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)	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
12	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40'	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14			
15		Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido +50'	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino)	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'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considerado un Ajeno

## FLURRY OF MANOEUVRES

Nivel	First combat manoeuvre	BMC	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to BMC.
1		-2	
8	Second combat manoeuvre	-3	
15	Third combat manoeuvre	-7	

## 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	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del CMD	+10 al movimiento a vel. completa
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD	+10 al movimiento a vel. completa
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 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'
COGER SALIENTE	CD 20 Salv Ref
CAÍDA	CD 15 Acrobacias
	si falla un salto por 4 o menos
	Ignorar 10' de daño de caída