

# FLOWING MONK

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

## 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

<input type="checkbox"/> Agile Manoeuvres	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva
<input type="checkbox"/> Improved Reposition	<input type="checkbox"/> Derribo Mejorado
<input type="checkbox"/> Nimble Moves	<input type="checkbox"/> Weapon Finesse

Nivel 6

<input type="checkbox"/> Acrobatic Steps	<input type="checkbox"/> Guardaespaldas
<input type="checkbox"/> Desarme Mejorado	<input type="checkbox"/> Finta Mejorada
<input type="checkbox"/> Ki Throw	<input type="checkbox"/> Movilidad
<input type="checkbox"/> Second Chance	<input type="checkbox"/> Sidestep

Nivel 10

<input type="checkbox"/> In Harm's Way	<input type="checkbox"/> Repositioning Strike
<input type="checkbox"/> Atrapar Flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico
<input type="checkbox"/> 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 com 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**  
+2 tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)  
Caída Lentificada 20'

Trata ataques sin arma como armas mágicas  
Reduce altura efectiva 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

■

Caída Lentificada 30'

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada

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

10

■

Reserva Ki (legal)  
Caída Lentificada 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

Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de ki**

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída Lentificada 70'

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - **half spell level**

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)  
Caída Lentificada 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

■

Caída Lentificada 90'

19

Empty Body

Asume estado etéreo durante 1 minuto - **3 puntos de ki**

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self  
Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

=

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

RESERVA DE KI


## ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS DE 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'
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
<b>GRAN SALTO</b>	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