

SENSEI (MONJE)

Nivel de
Monje

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Niveles
Monje No-Monje

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR
HOY (Redondear abajo)

CD DC

Nivel de
Monje

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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 Pierde **bon de**DES 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
- o Ensordecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar
-4 en Percepción opuesta
fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

Dote Adicional

- ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas ☐ □ □ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

ADVICE

PERFORMANCE

AL DÍA

Nivel de
Monje

$$\boxed{} = \boxed{} + SAB$$

INSPIRAR VALOR

Nivel

- 1** + Bonus against charm and compulsion
Bon a tiradas de ataque y daño

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel

- 3** +

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED

Nivel

- 9** 2 Dados de golpe adicionales
+2d10 (incluyendo CON)

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS

CURACIÓN

Nivel

Nivel Monje

7 =

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel

13 = 10 +

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

días =

Nivel

15 CD DC

Nivel de
Monje

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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

Advice

Impacto sin Arma

Stunning Fist

Inspire Courage

Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto

1

■

d6

d4 / d8

2

Insightful Strike

Use **SAB** in place of **FUE/DEX** for monk weapons

3

Advice 2

Entrenamiento en Maniobras

Mente en Calma

Inspire Competence

Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB** para calcular **CMB**
+2tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / d6

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

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

Mystic Wisdom

Caída Lentificada 30'

Conceder bonus a un aliado - 1 punto ki

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / d8

Caída Lentificada 40'

9

Advice 3

Inspire Greatness

10

Reserva Ki (legal)

Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / d6

Paso abundante

Mystic Wisdom 2

Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki

Conceder bonus a aliados en 30 ft - 1 punto ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Caída Lentificada 70'

15

Quivering Palm

Muerte Retrasada

16

2d8

2d6 / d8

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

Mystic Wisdom 3

Caída Lentificada 90'

Conceder más aptitudes a aliados - 2 puntos ki

19

Empty Body

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10

2d8 / d8

Perfect Self

Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

MYSTIC WISDOM

Nivel

6

Grant a single ally within 30ft:

1 punto ki

Nivel

12

Grant all allies within 30ft:

Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 punto ki

Nivel

18

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 puntos ki

2 puntos ki

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + SAB$$

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'
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	

	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída