

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

Nivel de Monje

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

$$\text{Nivel de Monje} = \text{Nivel de Monje} + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

CD DC

Nivel de Monje

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

- 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 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
 - 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

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva
 - 1** ☐ 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
 - 10** ☐ 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 A CONJURACIÓN = 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 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 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 Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BAB para calcular CMB +2 tiradas 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		Movimiento Rápido +20' Caída Lentificada 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 puntos ki
8	d10 d8 / d8	Caída Lentificada 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 Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Ki Sacrifice	Bring a target back to life - all your ki points
12	2d6 d10 / d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída Lentificada 60'	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14		Caída Lentificada 70'	
15		Ki Sacrifice Movimiento Rápido +50'	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8 d6 / 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		Movimiento Rápido +60' Caída Lentificada 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20	2d10 d8 / d8	True Sacrifice Caída Lentificada Cualquier distancia	Give your life to revive allies within 50ft

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

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

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'
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	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