

# MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

### BONUS CA

+BONUS

### BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

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

(Redondear hacia abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

### PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

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

(Redondear hacia abajo)

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

Nivel

- 1** Aturdido Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**
- 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 acciones este asalto Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**

## DOTES ADICIONALES

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

Nivel

- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
- ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada
- ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad

Nivel

- ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

### PUNTOS CURACIÓN

Nivel

Nivel de Monje

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

## 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

### RESISTENCIA CONJUNTA

Nivel

Nivel de Monje

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

## 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 adicionales

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus  
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 / d8

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 / d6

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

d6 / d8

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

d8 / d8

True Sacrifice  
Caída lentificada Cualquier distancia

Give your life to revive allies within 50ft

## RESERVA DE KI

### CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

### RESERVA DE KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBATICS

### MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad  
+10 a movimiento a vel. completa

### MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad  
+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft
<b>GRAN SALTO</b>	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 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