

SENSEI (MONJE)

Nivel de Monje

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles

No-Monje

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

(Redondear hacia abajo)
PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

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 daño, 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
- o 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**

Dote Adicional

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

ADVICE

PERFORMANCE

AL DÍA

Nivel de Monje

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

INFUNDIR 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 de Monje

$$\boxed{} = \boxed{}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUNTO Nivel de Monje

Nivel

$$\boxed{} = 10 + \boxed{}$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

$$\boxed{} \text{ días} = \boxed{}$$

Nivel

15 CD SALV 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

Monj adicionales

Daño

Golpe

sin Armas

Peq / Gde

1

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus

Advice

Impacto sin Arma

Stunning Fist

Inspire Courage

Trata manos, pies, rodillas y codos com armas

Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

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 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

Mystic Wisdom

Caída lentificada 30 ft

Conceder bonus a un aliado - 1 punto ki

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / d8

Caída lentificada 40 ft

9

Advice 3

Inspire Greatness

10

Reserva Ki (legal)

Caída lentificada 50 ft

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 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki

Conceder bonus a aliados en 30 ft - 1 punto ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Caída lentificada 70 ft

15

Quivering Palm

Muerte Retrasada

16

2d8

2d6 / 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

Mystic Wisdom 3

Caída lentificada 90 ft

Conceder más aptitudes a aliados - 2 puntos ki

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos 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 KI

Nivel de Monje

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

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

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

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

CAÍDA CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída