

# MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$\left\{ \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR  
AL DÍA

Niveles  
Monje  
No-Monje

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Niveles}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

- Nivel
- 1** Aturdido Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA
  - 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 estándar o de movimiento, pero no ambas
  - 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA -4 a **FUEy bon de** habilidad, Percepción opuesta o 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
  - 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 CA**; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

- Nivel
- ☐ Tomar 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 de 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 CONJURO = 10 + Nivel de 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	Peq / Gde	Bonificador de Armadura	
<b>1</b>	<b>d6</b> d4 / d8		Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor	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
<b>2</b>			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
<b>3</b>			Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de <b>BAB</b> para calcular <b>BMC</b> +2tiradas de salvación contra encantamientos
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / d6		Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
<b>5</b>			Gran salto Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de Salto - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
<b>6</b>			Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
<b>7</b>			Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 puntos ki
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / 2d8		Caída lentificada 40 ft	
<b>9</b>			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
<b>10</b>			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
<b>11</b>			Ki Sacrifice	Bring a target back to life - all your ki points
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / 3d6		Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída lentificada 60 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
<b>13</b>			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
<b>14</b>			Caída lentificada 70 ft	
<b>15</b>			Ki Sacrifice Movimiento Rápido +50'	Resurrect a target - all your kit points (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
<b>16</b>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8		Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
<b>17</b>			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
<b>18</b>			Movimiento Rápido +60 ft Caída Lentificada 90'	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
<b>19</b>			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
<b>20</b>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8		True Sacrifice Caída lentificada Cualquier distancia	Give your life to revive allies within 50ft

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBACIAS

### MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente **BMC** a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa

### MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC** a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20'	25'	30ft	35'	40'	45ft	50'	55ft
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7ft	8'	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**  
**CAÍDA**

CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos  
CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída