

MONJE

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 Monje No-Monje

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

(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 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
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa AC ; -2 AC

DOTES ADICIONALES

Nivel 1	<input type="checkbox"/> Tomar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del escorpión
	<input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa	
Nivel 6	<input type="checkbox"/> Puño del Gorgón	<input type="checkbox"/> Embestida mejorada
	<input type="checkbox"/> Desarme mejorado	<input type="checkbox"/> Finta mejorada
	<input type="checkbox"/> Derribo mejorado	<input type="checkbox"/> Movilidad
Nivel 10	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado	<input type="checkbox"/> Ira de la Medusa
	<input type="checkbox"/> Atrapar flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN	Nivel de Monje
	$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$	

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13	RESISTENCIA CONJUNTA	Nivel de Monje
	$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$	

Palma Temblorosa

Nivel 15	DÍAS DAYS	Nivel de Monje
	$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$	

YO PERFECTO

Nivel 20	Considerado un Ajeno
	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
	Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes	Daño Golpe sin Armas	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 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 / 2d6	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 Immune a todas las enfermedades
6		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8	d10 d8 / 2d8	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		Cuerpo Diamantino	Immune a todos los venenos
12	2d6 d10 / 3d6	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		Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8 2d6 / 3d8	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 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

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

RESERVA DE KI

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

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

Habilidad Acrobacias 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