

MONK OF THE HEALING HAND

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

- 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 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 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 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
 - 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 **6** ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
 - ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
 - ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad
 - Nivel **10** ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ 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	Bonificador de Armadura	
1	d6 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
2		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3		Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos
4	d8 d6 / d6	Reserva Ki (mágico) Caída Lentificada 20'	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5		Gran salto 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	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
7		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 puntos ki
8	d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
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 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída lentificada 60 ft	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14		Caída lentificada 70 ft	
15		Ki Sacrifice Movimiento Rápido +50'	Resurrect a target - all your kit points (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16	2d8 2d6 / 3d8	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 ft Caída Lentificada 90'	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19		Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20	2d10 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

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

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25ft	30'	35'	40'	45'	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7'	8'	9'	10'	11ft
GRAN SALTO	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 10' de daño de caída