

NOMBRE DEL PERSONAJE: **NOMBRE DEL JUGADOR:**
NIVEL: **NOMBRE DE LA CAMPAÑA:** **AÑO:**
RAZA: **ALINEAMIENTO:** **EDAD:** **TAMAÑO:**
ALTURA: **PESO:** **CABELLO:** **OJOS:**
PIEL: **FECHA DE NACIMIENTO:** **EDAD:** **SEXO:**
HOGAR: **IDIOMAS:**



MONJE

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE					PG		
DES					HERIDAS/PG ACTUALES	ATENUADO/DAÑO NO LETAL	
CON					INIC.	$1d20 + \text{O} = \text{M} + \text{M} + \text{M}$ TOTAL MED. DES. MED. VARIOS TEMPORAL	

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

CA	$10 + \text{O} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M}$ TOTAL BONO ARMADURA BONO ESCUDO MED. DES. MED. TAMAÑO ARMADURA NATURAL MED. DEFLECCION MED. DETES MED. VARIOS TEMPORAL
----	---

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJURO
-------	--------------	---------------	--------------

FOR. (CON)	$1d20 + \text{O} = \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M}$ TOTAL SALVACION BASE MED. CARACT. MED. MAGICO MED. VARIOS MED. TEMPORAL MODIFICADORES
REF. (DES)	$1d20 + \text{O} = \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M}$
VEL. (SAB)	$1d20 + \text{O} = \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M} + \text{M}$

C/C (TOTAL)	$\text{ATAQUE BASE} + \text{MED. FUE} + \text{MED. TAMAÑO} + \text{MED. VARIOS} + \text{TEMPORAL}$
DISTANCIA (TOTAL)	$\text{ATAQUE BASE} + \text{MED. DES} + \text{MED. TAMAÑO} + \text{MED. VARIOS} + \text{TEMPORAL}$

RÁFAGA DE GOLPES DAÑO:	$\text{ATAQUE BASE} + \text{MED. FUE} + \text{MED. TAMAÑO} + \text{MED. VARIOS} + \text{TEMPORAL}$
------------------------	--

MANO ÚTIL	MANO TERZA	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

MUNICIÓN	OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO OOOO
----------	--

PROFESIONES	NIVEL	BONO TOTAL	MED. CARAC. TERISTICA	RANGES	CLÁSESA (+S)	RAZA Y CLASE	DETES	MED. VARIOS
↓ Monje (PREDLICTA)								

ACROBACIAS	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
AVERIGUAR INTENCIONES	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
CONOC. CONJURO (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
DIPLOMACIA (REUNIR INFO.)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
DISFRAZARSE	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ENGAÑAR	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ESCAPISMO	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
INTIMIDAR	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
INUTILIZAR MECANISMO (SE)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
JUEGO DE MANOS (SE)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
LINGÜÍSTICA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
MANTAR	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
NADAR	=FUE*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
EFICIE (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
EFICIE (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
EFICIE (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
PERCEPCIÓN	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (ARCANO) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (DUNGEONS) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (GEOGRAFÍA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (HISTORIA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (INGENIERÍA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (LOCAL) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (LOS PLANOS) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (NATURALEZA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (NOBLEZA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SABER (RELIGIÓN) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SANAR	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SIGILO (ACECHAR)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
SUPERVIVENCIA	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
TASACIÓN	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
TRATO CON ANIMALES (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
TREPAR/ESCALAR	=FUE*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
USAR OBJETO MÁGICO (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
VOLAR	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

* SE LES APLICA EL PENALIZADOR DE ARMADURA. **SF** SÓLO ENTRENADA. ■ TRANSLÁSEAS.

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
	VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANIO* NAJAR	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL	

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASH: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** competentes con la porra, ballesta (ligera o pesada), daga, hacha de mano, jabalina, kama, nunchaku, bastón, sai, lanza corta, espada corta, shuriken, siangham, honda y lanza. No son competentes con ninguna armadura o escudo. Cuando visten armadura, lleven escudo o porten una carga intermedia o pesada, pierde sus bonifs. a la CA, al igual sus capacidades de movimiento rápido y ráfaga de golpes.

- **Bonificador a la CA (Ex):** cuando está sin armas y libre de impedimentos, añade su bonif. de Sab (de tenerlo) a su CA y su DMC. Además, un monje gana un bonif. +1 a la CA y la DMC a nivel 4. Este bonif. se incrementa en 1 por cada 4 niveles de monje a partir de entonces, hasta un máximo de +5 a nivel 20. Estos bonifs. a la CA se aplican incluso contra ataques de toque o cuando el monje está desprevenido. Pierde estos bonifs. cuando está inmobilizado o indefenso, cuando viste cualquier armadura, cuando lleve un escudo o cuando porte una carga intermedia o pesada.

- **Ráfaga de golpes (Ex):** empezando a nivel 1, puede hacer una ráfaga de golpes como acción de ataque completo. Cuando haga esto puede hacer un ataque adicional usando cualquier combinación de ataques sin armas o ataques con un arma especial de monje (kama, nunchaku, bastón, sai, shuriken y siangham) como si usara la dote de *Combate con dos armas* (incluso si el monje no reúne los requisitos de la dote). A los efectos de estos ataques, el bonif. de ataque base del monje es igual a su nivel de monje. Para cualquier otro propósito, como estar cualificado para una dote o clase de prestigio, el monje usa su bonif. de ataque base habitual. A nivel 8, el monje puede hacer 2 ataques adicionales cuando use la ráfaga de golpes, como si usara *Combate con armas mejorado* (incluso si el monje no reúne los requisitos de esta dote). A nivel 15, el monje puede hacer 3 ataques adicionales usando ráfaga de golpes, como si usara *Combate con dos armas mayor* (incluso si el monje no reúne los requisitos de esta dote). Un monje aplica su bonif. completo de Fue a sus tiradas de daño para todos los ataques con éxito hechos con ráfaga de golpes, incluso si los ataques se hacen con la mano torpe o con un arma usada a dos manos. Un monje puede sustituir maniobras de desarmar, romper arma y derribar por ataques sin armas como parte de una ráfaga de golpes. Un monje no puede usar ningún arma que no sea ataque sin armas o un arma especial de monje como parte de la ráfaga de golpes. Un monje con armas naturales no puede usar ese tipo de armas como parte de una ráfaga de golpes, ni puede hacer ataques con armas naturales como parte de su ráfaga de golpes.

- **Ataque sin armas:** a nivel 1, gana *Ataque sin armas mejorada* como dote adicional. Los ataques de un monje pueden ser con el puño, codo, rodillas y pies. Esto significa que un monje puede hacer ataques sin armas con sus manos ocupadas. No existe tal cosa como un ataque con la mano mala de un monje atacando desarmado. En consecuencia un monje puede aplicar su bonif. completo de Fue a las tiradas de daño de todos sus ataques sin armas. Normalmente el ataque sin armas de un monje inflige daño letal, pero puede escoger infligir daño atenuado en su lugar sin penal. en su tirada de ataque. Tiene la misma opción de infligir daño letal o atenuado mientras hace una presa. El ataque sin armas de un monje es tratado como arma manufacturada y como arma natural a los propósitos de conjuros y efectos que mejoren o aumenten armas manufacturadas o naturales. Un monje también inflige más daño con su ataque sin armas que una persona normal, como se muestra en la tabla de la explicación del monje en el *Manual de Reglas*

Básico Pathfinder. Los valores del daño sin armas listado en la tabla son para monjes medianos. Un monje pequeño inflige menos daño que la cantidad dada allí con sus ataques sin armas, mientras que un monje grande inflige más daño; ver *Daño sin armas de monjes pequeños o grandes* en la tabla del manual.

- **Dote adicional:** a nivel 1, nivel 2, y cada 4 niveles a partir de entonces, puede seleccionar una dote adicional. Esa dote debe ser escogida de la siguiente lista: *Pillar desprevenido*, *Reflejos de combate*, *Desviar flechas*, *Esquivar*, *Presa mejorada*, *Estilo del escorpión* y *Lanzar cualquier cosa*. A nivel 6, las siguientes dotes se añaden a la lista: *Puño de gorgón*, *Embostida mejorada*, *Desarme mejorado*, *Finta mejorada*, *Derribo mejorado* y *Movilidad*. A nivel 10, las siguientes dotes son añadidas a la lista: *Crítico mejorado*, *Ira de medusa*, *Atrapar flechas* y *Ataque elástico*. No necesita tener ninguna de las condiciones previas requeridas normalmente para esas dotes para poder seleccionarlas.

- **Puñetazo aturridor (Ex):** a nivel 1, gana *Puñetazo aturridor* como dote adicional, incluso si no reúne los requisitos. A nivel 4, y cada 4 niveles a partir de entonces, el monje gana la capacidad de aplicar un nuevo estado al objetivo con su *Puñetazo aturridor*. Este estado reemplaza el *aturdimiento* del objetivo durante 1 asalto, y una TS exitosa aun niega el efecto. A nivel 4, puede escoger que el objetivo quede *fatigado*. A nivel 8, puede hacer que el objetivo quede *afectado* durante 1 minuto. A nivel 12, puede hacer que el objetivo quede *grogui* durante 1d6 + 1 asaltos. A nivel 16, puede dejar *ciego* o *sordo* permanentemente al objetivo. A nivel 20, puede *paralizar* al objetivo durante 1d6 + 1 asaltos. Deben escoger qué estado aplicar antes de hacer la tirada de ataque. Estos efectos no se apilan consigo mismos (una criatura afectada por *Puñetazo aturridor* no queda *nauseado* si es impactada por un *Puñetazo aturridor* otra vez) pero impactos adicionales aumentan la duración.

- **Evasión (Ex):** a nivel 2 o mayor, puede evitar daño de muchos ataques con área de efecto. Si un monje hace una TS exitosa de Ref contra un ataque que normalmente infligiría medio daño con una salvación exitosa, en su lugar no recibe daño. Evasión puede ser usada únicamente si un monje viste armadura ligera o va sin armadura. Un monje indefenso no gana los beneficios de evasión.

- **Movimiento rápido (Ex):** a nivel 3, gana un bonif. de mejora a su movimiento terrestre, como muestra la Tabla 3-10 del *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Un monje con armadura o que porta una carga mediana o pesada pierde esta velocidad adicional.

- **Entrenamiento en Maniobras (Ex):** a nivel 3, usa su nivel de monje en lugar de su bonif. de ataque base cuando calcula su bonif. de Maniobras de Combate. Bonifs. al ataque base dados por otras clases no se ven afectados y son añadidos con normalidad.

- **Mente en calma (Ex):** un monje de nivel 3 o superior gana un bonif. +2 a las TS contra conjuros y efectos de encantamiento.

- **Reserva de Ki (S6)** : a nivel 4, gana una reserva de puntos de ki, energía sobrenatural que puede usar para llevar a cabo hazañas asombrosas. El número de puntos en la reserva de ki es igual a ½ de su nivel de monje + su mod. de Sab. Mientras tenga al menos 1 punto en su reserva de ki, puede hacer un ataque ki. A nivel 4, el ataque ki permite que sus ataques sin armas sean tratados como armas mágicas a los efectos de superar la reducción de daño. El ataque ki mejora con el nivel de monje del personaje. A nivel 10, sus ataques sin armas también son tratados como armas legales a los efectos de superar la reducción de

ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:

DESCRIPCIÓN FÍSICA DETALLADA:

ACTITUD Y PERSONALIDAD:

BI@GRAFÍA: