

MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST
AL DÍA

Nivel de Monje Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST
HOY

Declare an elemental damage type before making an attack:
Ácido, Cold, Electricity y Fire

ELEMENTAL
DAÑO

Nivel de Monje

$$= 1 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{5} \right)$$

(Redondear abajo)

DOTES ADICIONALES

☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate

Nivel ☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva

1 ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión

☐ Lanzar cualquier cosa

Nivel ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada

6 ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada

☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad

Nivel ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa

10 ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS
CURACIÓN

Nivel de Monje

$$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{7} \right)$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel de Monje

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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel de Monje

$$\text{días} = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{15} \right)$$

Nivel CD SALV CD

Nivel de Monje

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

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel

17

MONJE

Nivel de Dotes
Monje adicionales

Daño Golpe
Sin Arma
Peq / Gde

Bonificador de Armadura

Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Elemental Fist

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Add elemental damage to an attack

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular BMC
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8
d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

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 salto - 1 punto de ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de 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.
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6
d10 / 3d6

Slow Time
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

Gain two extra standard actions - 6 ki points
(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14

■

Caída Lentificada 70'

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(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

Aspect Master
Lengua del Sol y de la Luna

Choose an aspect of the natural world
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

Inmortalidad
Caída lentificada Cualquier distancia

Never age, spontaneously reincarnate

RESERVA DE KI

CAPACIDAD
RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

Distancia 5' 10' 15' 20' 25' 30' 35' 40' 45' 50' 55'

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

Distancia 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11'

GRAN SALTO CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída