

WEAPON ADEPT

Nivel de Monje

(MONJE)

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS 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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE 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)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PERFECT STRIKE HOY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Arma

DOTES ADICIONALES

- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar flechas ☐ Esquiva
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
☐ Lanzar cualquier cosa

Nivel 1

- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad

Nivel 6

- ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

Nivel 10

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel 7

Nivel de Monje

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel 13

Nivel de Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel 15

Nivel de Monje

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

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20

Immune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Perfect Strike

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

3

Movimiento Rápido +10 ft
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 / 2d6

Reserva de 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 salto - 1 punto de ki
Immune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft
Way of the Weapon Master 2

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10
d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión
Movimiento Rápido +30 ft

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
(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

Immune a todos los venenos

12

2d6
d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

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

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

Uncanny Initiative
Lengua del Sol y de la Luna

Choose your own initiative roll
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 etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10
2d8 / 4d8

Pure Power
Caída lentificada Cualquier distancia

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad
+10 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	CD	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. Reflejos si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída