

WEAPON ADEPT

Nivel de Monje

(MONJE)

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BONUS 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

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

- ☐ Crítico Mejorado
- ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar Flechas
- ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

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

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

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

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma

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
+2 tiradas de salvación contra encantamientos

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 Saltar - 1 punto ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída Lentificada 30'
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 de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión
Movimiento Rápido +30 ft

Evita todo daño con Salv Ref exitosa
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
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

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Uncanny Initiative
Lengua del Sol y 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 BMC

a mitad de velocidad

0 a movimiento a vel. completa

SALTO DE LONGITUD

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

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

GRAN SALTO

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

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

COGER SALIENTE

CD 20 Salv Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída