

MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST
AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$\text{ELEMENTAL FIST AL DÍA} = \text{ELEMENTAL FIST HOY} + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

ELEMENTAL
DAÑO

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

DOTES ADICIONALES

- ☐ Pilar 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

$$\text{PUNTOS CURACIÓN} = \text{Nivel de Monje}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel de Monje

$$\text{RESISTENCIA A CONJURO} = 10 + \text{Nivel de Monje}$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel de Monje

$$\text{DÍAS TEMBLOR} = \text{Nivel de Monje}$$

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel
17

MONJE

Nivel de Dotes
Monje

Daño Golpe
Sin Arma

1

■

d6

d4 / d8

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

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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída Lentificada 30'

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

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

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

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Slow Time
Movimiento Rápido +40'
Caída lentificada 60 ft

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 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

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 ft

(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

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

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

BMC0 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	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