

MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$SAB + (\text{Nivel de Monje} \div 4)$

(Redondear abajo)

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST HOY

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

ELEMENTAL DAÑO

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

DOTES ADICIONALES

- ☐ Tomar desprevénido ☐ 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 7

Nivel de Monje

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUNTA Nivel de Monje

Nivel 13

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

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

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

Nivel 15

CD SALV DC

Nivel de Monje

$\text{CD SALV DC} = 10 + (\text{Nivel de Monje} \div 2) + SAB$

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel 17

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

20 Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje

Daño Golpe sin Armas

Peq / Gde

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
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

(concede +4 to Acrobatics)
Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8

d6 / d6

Reserva Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

Trata ataques sin arma como armas mágicas
Reduce altura de caída, usando un muro

5

High Jump
Pureza Corporal

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki
Immune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft

(concede +8 to Acrobatics)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / d8

Caída lentificada 40 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede +12 to Acrobatics)

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede +12 to Acrobatics)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Immune a todos los venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Slow Time
Movimiento Rápido +40 ft
Caída lentificada 60 ft

Gain two extra standard actions - 6 ki points
(concede +16 to Acrobatics)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(concede +20 to Acrobatics)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Aspect Master
Lengua del Sol y la Luna

Choose an aspect of the natural world
Habla con cualquier criatura viva

18

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída lentificada 90 ft

(concede +24 to Acrobatics)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Immortalidad
Caída lentificada Cualquier distancia

Never age, spontaneously reincarnate

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC

a mitad velocidad

0 al movimiento a vel. completa

| | Distancia | 5ft | 10ft | 15ft | 20ft | 25ft | 30ft | 35ft | 40ft | 45ft | 50ft | 55ft |
|-------------------|-----------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| SALTO DE LONGITUD | CD | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |

| | Distancia | 1ft | 2ft | 3ft | 4ft | 5ft | 6ft | 7ft | 8ft | 9ft | 10ft | 11ft |
|------------|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| GRAN SALTO | CD | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 |

Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

ignorar 10ft de daño de caída