

WEAPON ADEPT

Nivel de Monje

(MONJE)

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

Nivel de Monje

SAB

+ (

÷ 4

)

(Redondear abajo)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE

AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

=

+

(

÷ 4

)

(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

Weapon

DOTES ADICIONALES

Nivel

1

☐ Pillar desprevenido

☐ Desviar flechas

☐ Presa Mejorada

☐ Lanzar cualquier cosa

☐ Reflejos de Combate

☐ Esquiva

☐ Estilo de escorpión

Nivel

6

☐ Puño del Gorgón

☐ Desarme Mejorado

☐ Derribo Mejorado

☐ Embestida Mejorada

☐ Finta Mejorada

☐ Movilidad

Nivel

10

☐ Crítico Mejorado

☐ Atrapar Flechas

☐ Ira de la Medusa

☐ Ataque elástico

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS

CURACIÓN

Nivel

7

=

Nivel Monje

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJUNTO

Nivel

13

= 10 +

Nivel Monje

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

días

=

CD DC

Nivel

15

= 10 + (

÷ 2

) + SAB

Nivel de Monje

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel

20

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

Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes

Monje

Daño

Golpe

Sin Arma

Peq / Gran

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus

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'

Entrenamiento en Maniobras

Mente en Calma

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular

+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

High Jump

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'

Caída Lentificada 30'

Way of the Weapon Master 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión

Movimiento Rápido +30'

Evita todo daño con Salv Ref exitosa

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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

Paso abundante

Movimiento Rápido +40'

Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída Lentificada 70'

15

Quivering Palm

Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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'

Caída Lentificada 90'

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Pure Power

Caída Lentificada

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

Cualquier distancia

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

= (

÷ 2

) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al 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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD

15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída