

MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

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

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$= \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST HOY

(Redondear hacia abajo)

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

ELEMENTAL DAÑO

Nivel de Monje

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

(Redondear hacia abajo)

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 7

Nivel de Monje

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUNTA

Nivel 13

Nivel de Monje

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

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

$$\text{días} = \text{Nivel de Monje}$$

Nivel 15

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel 17

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes
Monjeadicionales

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

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

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 DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	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	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	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