

MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A 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 y Fire

ELEMENTAL DAÑO

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

DOTES ADICIONALES

- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
- Nivel ☐ Desviar flechas ☐ □ □ Esquiva
- 1** ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de 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 A CONJURO

Nivel **13**

Nivel de Monje

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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel de Monje

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

Nivel **15**

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel **17**

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel **20**

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

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje
Daño Golpe Sin Arma
Peq / Gde

Daño Golpe Sin Arma
Peq / Gde

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

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10'
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
+2tiradas de salvación contra encantamientos

4

d8

d6 / d6

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 ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft

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

7

Plenitud corporal

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.
(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'

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 la Luna

Choose an aspect of the natural world
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 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

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20'	25'	30ft	35'	40'	45ft	50'	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7ft	8'	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