

WEAPON ADEPT

Nivel de Monje

(MONJE)

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$\left\{ \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(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

Arma

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

Nivel Monje

$$7 \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right]$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel

Nivel Monje

$$13 \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = 10 + \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right]$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] \text{ días} = \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right]$$

Nivel

Nivel de Monje

CD SALV CD

$$15 \left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel

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

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
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

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

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

6

■

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'
Way of the Weapon Master 2

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión
Movimiento Rápido +30 ft

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
(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

Uncanny Initiative
Lengua del Sol y la Luna

Choose your own initiative roll
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 etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Pure Power
Caída Lentificada Cualquier distancia

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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

+10 a movimiento a vel. completa

SALTO DE LONGITUD

Distancia 5' 10' 15ft 20' 25ft 30ft 35' 40' 45ft 50ft 55'

CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

GRAN SALTO

Distancia 1ft 2' 3ft 4ft 5' 6ft 7' 8' 9ft 10' 11ft

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