

WEAPON ADEPT

Nivel de Monje

(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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PERFECT STRIKE HOY

(Redondear hacia abajo)

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
- ☐ Tomar desprevenido
 - ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas
 - ☐ Esquiva
 - ☐ Presa Mejorada
 - ☐ Estilo del escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa

- Nivel 6
- ☐ Puño del Gorgón
 - ☐ Embestida mejorada
 - ☐ Desarme mejorado
 - ☐ Finta mejorada
 - ☐ Derribo mejorado
 - ☐ Movilidad

- Nivel 10
- ☐ Crítico mejorado
 - ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar flechas
 - ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel 7

Nivel de Monje

$$= \frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUR

Nivel 13

Nivel de Monje

$$= 10 + \frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

$$= \frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$$

Nivel 15

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

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 Armas

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 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
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft
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 ki

8

d10

d8 / d8

Caída lentificada 40 ft

9

Evasión
Movimiento Rápido +30 ft

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
(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

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
(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 / d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / d8

Pure Power
Caída lentificada Cualquier distancia

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

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