

# MONJE DE LOS CUATRO VIENTOS

## Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

## ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

ELEMENTAL FIST HOY

(Redondear abajo)

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

ELEMENTAL DAÑO

Nivel de Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = 1 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{5} \right)$$

(Redondear abajo)

## DOTES ADICIONALES

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

- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada
- ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo Mejorada ☐ Movilidad

- ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

## Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right]$$

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = 10 + \left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right]$$

## Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] \text{ días} = \left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right]$$

CD SALV CD

Nivel de Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

## ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nivel 17

## YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

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 Armas

1

■

d6  
d4 / d8

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 con armas  
Add elemental damage to an attack

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  
+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'

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

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10  
d8 / d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada  
Movimiento Rápido +30 ft

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref.  
(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

Slow Time  
Movimiento Rápido +40 ft  
Caída Lentificada 60'

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 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

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

(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

Inmortalidad  
Caída Lentificada Cualquier distancia

Never age, spontaneously reincarnate

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

$$\left[ \begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right) + SAB$$

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

	Distancia	5'	10'	15ft	20'	25ft	30ft	35'	40'	45ft	50ft	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2'	3ft	4ft	5'	6ft	7'	8'	9ft	10'	11ft
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +10 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