

# MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

### BONUS 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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

### TOUCH OF SERENITY AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

### TOUCH OF SERENITY HOY

Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect.

### SERENITY DURACIÓN

Nivel de Monje

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ turnos} = 1 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{6} \right)$$

### WILL SAVE CD

Nivel de Monje

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

## 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 de Monje

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

## TOUCH OF SURRENDER

Nivel 12

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

## ALMA DIAMANTINA

### RESISTENCIA A CONJURO

Nivel de Monje

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

## TOUCH OF PEACE

Nivel 15

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. No saving throw.

## 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 Armas  
Peq / Gde

1	■	d6 d4 / d8	Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Touch of Serenity	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
2	■		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3			Movimiento Rápido +10 ft 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 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20'	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 salto - 1 punto de 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 / 2d8	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	Touch of Surrender Movimiento Rápido +40 ft Caída Lentificada 60'	Target of an attack surrenders - 6 ki points (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14	■		Caída lentificada 70 ft	
15			Touch of Peace 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			Cuerpo Eterno Learned Master	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Linguistics and Knowledge are class skills using SAB
18	■		Movimiento Rápido +60 ft Caída Lentificada 90'	(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	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

### CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

### RESERVA DE KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBACIAS

### MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente BMC

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

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

### COGER SALIENTE

CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

### CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída