

MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

TOUCH OF SERENITY AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

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

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

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

WILL SAVE CD

Nivel de Monje

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

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

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

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 CONJUNTA

Nivel de Monje

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

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

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Ráfaga de Golpes
Entrenamiento en Maniobras
Impacto sin Arma
Touch of Serenity

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos como armas
Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(concede +4 to Acrobatics)
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

(concede +8 to Acrobatics)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

8

d10

d8 / d8

Caída lentificada 40 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede +12 to Acrobatics)

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(concede +12 to Acrobatics)

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

Touch of Surrender
Movimiento Rápido +40 ft
Caída lentificada 60 ft

Target of an attack surrenders - 6 ki points
(concede +16 to Acrobatics)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Touch of Peace
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(concede +20 to Acrobatics)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

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 ft

(concede +24 to Acrobatics)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self
Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA KI

$\left[\begin{matrix} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{matrix} \right]$

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5ft	10ft	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5ft	6ft	7ft	8ft	9ft	10ft	11ft
GRAN SALTO		4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 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