MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura



Nivel de Monje SAB + **BONUS BMC** (Redondear abajo)

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

DIIÑETAZO ATUDDIDOD

FUI	NEIAZU AI	UKDIDUK
TOUCH OF SERENITY AL DÍA	Nivel de Monje	Niveles No-Monje
	TOUCH OF SERENITY HOY	(Redondear abajo)

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.



	DUTES ADI	CIUNALES	
Nivel 1	☐ Tomar desprevenido	☐ Reflejos de Combate	
	□ Desviar flechas	□ □ □ Esquiva	
	□ Presa Mejorada	☐ Estilo del escorpión	
	☐ Lanzar cualquier cos	sa	
Nivel 6	□ Puño del Gorgón	☐ Embestida mejorada	
	☐ Desarme mejorado	☐ Finta mejorada	
	☐ Derribo mejorado	☐ Movilidad	
Nivel	☐ Crítico mejorado	□ Ira de la Medusa	
10	□ Atrapar flechas	□ Ataque elástico	

Plenitud Corporal

Nivel	CURACIÓN	Niv	ŀ	Monje						
7		=			_	_	_	_	_	

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to Ohp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, Nivel is disabled and charmed. No saving throw.

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp.

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJURONivel Monje Nivel 13 = 10 +

TOUCH OF PEACE

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. 15 No saving throw.

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico

×			MON	JE - T
Nivel de Monj&c	Dotes diciona	Daño Golpe Iles Sin Armas		
1	-	Peq / Gde d6 d4 / d8	Armour Class Bonus 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 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
5			High Jump Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
6	-		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	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. (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 d10/3d6	Touch of Surrender Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft	Target of an attack surrenders - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14			Caída lentificada 70 ft	
15			Touch of Peace Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier dist	Considerado un Ajeno ancia

RESERVA KI

CAPACIDAD

RESERVA KI Nivel Monje

	RESERVA KI
SAB	

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

Distancia SALTO DE LONGITU T D				35ft 35		45ft 45	00.0	55ft 55
Distancia GRAN SALTO CD	 				8ft 32		10ft 40	11ft 44
GRAN SALIO OD	dad Acr	 						

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída **CAÍDA**