

# MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

### BON A CA

+ CA

### BON BONUS

+ DMC

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

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

## PUÑETAZO ATURDIDOR

### TOUCH OF SERENITY AL DÍA

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

(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

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

### SALV DE VOL CD

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

## DOTES ADICIONALES

- Nivel 1
- ☐ Pillar desprevenido
  - ☐ Reflejos de Combate
  - ☐ Desviar flechas
  - ☐ Esquiva
  - ☐ Presa Mejorada
  - ☐ Estilo de 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

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Nivel Monje}}{7} \right)$$

## TOUCH OF SURRENDER

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 CONJURACIÓN

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nivel Monje}}{13} \right)$$

## TOUCH OF PEACE

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

## MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Armour Class Bonus	
1	d6 d4 / d8	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 exitosa
3		Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular CMB +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		High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades
6		Movimiento Rápido +20' Caída Lentificada 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8	d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada 40'	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30'	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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' Caída Lentificada 60'	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'	
15		Touch of Peace Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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' Caída Lentificada 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída Lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

### CAPACIDAD

#### RESERVA DE KI

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

#### RESERVA DE KI

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

## ACROBATICS

### MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

### MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
GRAN SALTO	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
	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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

### CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída