

MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS 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)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

TOUCH OF SERENITY AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$= 1 + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(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

turnos

Nivel de Monje

$$= 1 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{6} \right)$$

SALV DE VOL CD

Nivel de Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

DOTES ADICIONALES

- Nivel 1
- ☐ Pilar desprevénido
 - ☐ 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

Nivel 7

Nivel Monje

=

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

Nivel 13

Nivel Monje

= 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. 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

Peq / Gran

Armour Class Bonus

1

■

d6

d4 / d8

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 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 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 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'
Ralentizar Caída 30'

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / d8

Ralentizar Caída 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 de Ki (legal)
Ralentizar Caída 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / d6

Touch of Surrender
Movimiento Rápido +40'
Ralentizar Caída 60'

Target of an attack surrenders - 6 ki points
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Ralentizar Caída 70'

15

Touch of Peace
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8

2d6 / d8

Reserva Ki (adamantino)
Ralentizar Caída 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'
Ralentizar Caída 90'

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / d8

Perfect Self
Ralentizar Caída **Cualquier distancia**

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

=

(

)

+

SAB

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS 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'
	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