

# MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS 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 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 de Monje

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

## 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 CONJURO

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

## 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

Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

## MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma

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  
Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10'  
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 ft

Trata ataques sin arma como armas mágicas  
Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5

Gran salto  
Pureza Corporal

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto  
+20a pruebas de Saltar - 1 punto 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

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.  
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

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'  
Caída lentificada 60 ft

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'

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 etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de 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

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

## ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa

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

Habilidad Acrobacias 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