

MONJE DEL LOTO

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON 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 Mejorada
 - ☐ Movilidad

- Nivel 10
- ☐ Crítico mejorado
 - ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar Flechas
 - ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel Monje

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

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

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

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

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 Armas

Peq / Gde

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 con 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
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

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

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'

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 ft

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 ft

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Yo perfecto
Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE KI

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

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

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

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

Habilidad Acrobacias +10 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