# MONJE DEL

Nivel de Monje

### **Bonus Clase Armadura**

**BONUS** CA

**SERENITY** 

BONUS BMC

+BONUS

-BONUS

-BO

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

### PUÑETAZO ATURDIDOR

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

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.

Nivel de

DURACIÓN	Monje
turnos	=1+(
WILL SAVE CD	Nivel de Monje
	= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB

#### DOTES ADICIONALES

í	*	DOTES ADIO	JIO	INALES	V
		Tomar desprevenido		Reflejos de Combate	
	Nivel	Desviar flechas		□ □ Esquiva	
	1	Presa Mejorada		Estilo del escorpión	
		Lanzar cualquier cos	a		
	NC I	Puño del Gorgón		Embestida mejorada	
6	Nivel 6	Desarme mejorado		Finta mejorada	
		Derribo mejorado		Movilidad	
	Nivel	Crítico mejorado		Ira de la Medusa	
	10	Atrapar flechas		Ataque elástico	

### Plenitud Corporal

PUNTOS
Nivel CURACIÓN Nivel de Monje
7 =

### **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.

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

# ALMA DIAMANTINA

Nivel RESISTENCIA CONJURNivel de Monje
13 = 10 +

### TOUCH OF PEACE

Nivel 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

Nivel Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

Ĭ.			MON	JE - T
Nivel de Monj <b>a</b> c	Dotes	ales sin Armas	Armour Class Bonus	
1	-	Peq / Gde <b>d6 d4 / d8</b>	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 BABpara calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada <b>20 ft</b>	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 <b>+20</b> a pruebas de Saltar - <b>1 punto ki</b> Inmune a todas las enfermedades
6			Movimiento Rápido <b>+20 ft</b> Caída lentificada <b>30 ft</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>
8		<b>d10</b> d8/2d8	Caída lentificada 40 ft	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido <b>+30 ft</b>	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)
10			Reserva Ki (legal) Caída lentificada <b>50 ft</b>	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 - <b>6 ki points</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14			Caída lentificada <b>70 ft</b>	
15			Touch of Peace Movimiento Rápido <b>+50 ft</b>	Muerte Retrasada (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada <b>80 ft</b>	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 <b>SAB</b>
18			Movimiento Rápido <b>+60 ft</b> Caída lentificada <b>90 ft</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada <b>Cualquier dist</b>	Considerado un Ajeno ancia

### RESERVA DE KI

## CAPACIDAD

RESERVA KI Nivel de Monje

RESERVA DE KI

### **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 de velocidad +10 a movimiento a vel. completa

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

55ft Distancia 5' 10' 15ft 20ft 25ft 30ft 35ft 40ft 45ft 50ft SALTO DE LONGITUED 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 4ft 5' 6ft 7ft Distancia 1ft 2ft 3ft 8ft 9ft 10' 11ft **GRAN SALTO** 16 20 24 28 32 36 40 8 44 Habilidad Acrobacias 🏞 ara 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