

TETORI

(MONJE)

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

Bonif. 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

PUÑETAZO ATURDIDOR
AL DÍA

Niveles
No-Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

CD SALV CD

PUÑETAZO ATURDIDOR
HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

Nivel

- 1** Aturdido Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA
- 4** Fatigado No puede correr o cargar
-2 a Fuerza y Destreza
- 8** Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañar,
Salv, habilidades y aptitudes
- 12** Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento,
pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **DES**bonus a CA; -2 CA
-4 a **FUE**y **DES**habilidades, Percepción opuesta
o 50% de fallo cuando atacas
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonidos
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

Nivel

- 1** ☐ Presa Mejorada
- 2** ☐ Crushing Embrace
- 6** ☐ Greater Grapple
- 10** ☐ Twin Lock
- 14** ☐ Choke Hold
- 18** ☐ Backbreaker

Plenitud Corporal

PUNTOS
CURACIÓN

Nivel

7

Nivel de Monje

=

FORM LOCK

Nivel

Nivel de Monje

Caster Level

13 + SAB ≥ 11 +

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel

15 CD SALV CD

Nivel de Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel

20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que

afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Monje

Daño Golpe
sin Armas
Peq / Gde

1

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Graceful Grappler
Impacto sin Arma
Puño aturdidor

Use monk level in place of **BAB** when grappling
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. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
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 / d6

Reserva de Ki (mágico)
Counter-grapple
Graceful Grappler

Trata ataques sin arma como armas mágicas
Make attack of opportunity when grapple attempted
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling
Keep **DEX** bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**
Inmune a todas las enfermedades

6

Movimiento Rápido +20 ft
Counter-grapple

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - **2 puntos ki**

8

d10

d8 / d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Cura tus propias heridas - **2 puntos ki**
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Movimiento Rápido +30 ft

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

Reserva Ki (legal)
Counter-grapple

Trata ataques sin arma como armas legales
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Cuerpo Diamantino

Inmune a todos los venenos

12

2d6

d10 / d6

Movimiento Rápido +40 ft

(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2d8

d6 / d8

Reserva Ki (adamantino)

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incroporeal creatures grappled on touch

18

Movimiento Rápido +60'

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

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2d10

d8 / d8

Yo perfecto

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD
RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

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'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
Habilidad Acrobacias +1 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'												

COGER SALIENTE

CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída