

TETORI

(MONJE)

Nivel de
Monje

Bonus Clase 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

PUÑETAZO ATURDIDOR
AL DÍA

Niveles
No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR
HOY

CD SALV CD

Nivel de
Monje

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

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 estándar o de movimiento,
pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA
-4 a **FUEy bon de**habilidad, Percepción opuesta
o 50% probabilidad de fallar al atacar
CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
- Ensordecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar
-4 en Percepción opuesta
fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
- 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

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

FORM LOCK

Nivel

13

Nivel de Monje

Caster Level

$$+ SAB \geq 11 +$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

Nivel

15

CD SALV CD

Nivel de
Monje

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

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 Arma
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 exitosa

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 / 2d6

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

Pureza Corporal

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 de ki**

8

d10

d8 / 2d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Cura tus propias heridas - **2 puntos de 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 / 3d6

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'
Graceful Grappler

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

16

2d8

2d6 / 3d8

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 ft

(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

2d8 / 4d8

Yo perfecto

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD
RESERVA KI

Nivel de Monje

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

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

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC**

0 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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída