

TETORI

(MONJE)

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BONUS

+ 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

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

SALV DE FORTALEZA 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 acción este turno
Pierde bonus Des a 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 **AC**; -2 CA
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
 - Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonidos
 - 20 Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a 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 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

FORM LOCK

Nivel 13 $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + SAB \geq 11 + \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

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

SALV DE FORTALEZA 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 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Monje	Daño Golpe sin Arma Peq / Gran	Armour Class Bonus Graceful Grappler Impacto sin Arma Stunning Fist	Use monk level in place of BAB when grappling Trata manos, pies, rodillas y codos como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
1	d6 d4 / d8		
2		Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3		Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BAB para calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4	d8 d6 / 2d6	Reserva 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 Immune a todas las enfermedades
6		Movimiento Rápido +20' Counter-grapple	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Make attack of opportunity even through total concealment
7		Wholeness of Body	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'	Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Reserva de 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'	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points Dimensional anchor when using inescapable grasp
15		Quivering Palm Movimiento Rápido +50' Graceful Grappler	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 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 Incorporeal creatures grappled on touch
18		Movimiento Rápido +60'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

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

RESERVA DE KI

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

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **CMD**

a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD**

a mitad de velocidad
+10 al 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'	6ft	7ft	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 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