

TETORI

(MONJE)

Nivel de
Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS 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

PUÑETAZO ATURDIDOR
AL DÍA

Niveles
No-Monje

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de
Monje

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

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 de ataque, de daño,
de salvación, de habilidades y pruebas de características
- 12** Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento,
pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA
-4 a **FUE** y **bon de** habilidad, Percepción opuesta
50% probabilidad de fallar al atacar
CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
- Ensoyado -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

$\left[\text{Caja} \right] =$

FORM LOCK

Nivel

13

Nivel de Monje

Caster Level

$$+ SAB \geq 11 +$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$\left[\text{Caja} \right] \text{ días} =$

Nivel

15

CD SALV CD

Nivel de
Monje

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

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
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**
+2tiradas de salvación contra encantamientos

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

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'

(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

7

$\left[\text{Caja} \right] =$

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

$\left[\text{Caja} \right] \left[\text{Caja} \right]$

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = DMC del **Oponente**

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

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

+10 al movimiento a vel. completa

| | Distancia | 5' | 10' | 15' | 20' | 25ft | 30' | 35' | 40' | 45' | 50ft | 55ft |
|--------------------------|-----------|----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|------|------|
| SALTO DE LONGITUD | CD | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| | Distancia | 1' | 2ft | 3' | 4ft | 5' | 6ft | 7' | 8' | 9' | 10' | 11ft |
| GRAN SALTO | CD | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 |

Habilidad Acrobacias 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 10' de daño de caída