

TETORI

(MONJE)

Nivel de
Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de
Monje

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

(Redondear hacia abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles
Monje No-Monje

$$= \left(\frac{\text{Niveles}}{4} \right) + \text{Nivel de Monje}$$

(Redondear hacia abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de
Monje

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

Nivel

- 1** Aturdido Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**
- 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 acciones este asalto
Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**

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

13

Nivel de Monje

Caster Level

$$+ SAB \geq 11 +$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

□□□□

días =

Nivel

15

CD SALV DC

Nivel de
Monje

□□□□

=

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

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 Armas
Peq / Gde

1

d6

d4 / d8

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 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 **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

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 ft
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 ki**

8

d10

d8 / 2d8

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**
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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

Immune a todos los venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Movimiento Rápido +40 ft

(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 ft
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 ft

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Iron Body

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

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel

7

□□□□

=

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

RESERVA DE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **CMD**

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

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

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	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 10ft de daño de caída