

# TETORI

## (MONJE)

Nivel de  
Monje

### Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de  
Monje

= SAB + (

÷ 4)

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura,  
sin carga y no indefenso

### PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR  
AL DÍA

Niveles  
No-Monje

= + (

÷ 4)

(Redondear abajo)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR  
HOY

CD SALV CD

Nivel de  
Monje

= 10 + (

÷ 2) + 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 FUEy **DES**habilidades, Percepción opuestas  
o 50% de fallo cuando atacas  
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
- Ensoydecido -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

=

### FORM LOCK

Nivel

**13**

Nivel de Monje

Caster Level

+ SAB ≥ 11 +

### Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel

**15**

CD SALV CD

Nivel de  
Monje

= 10 + (

÷ 2) + 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 ft  
Entrenamiento en Maniobras  
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)  
Usa nivel de monje en vez de **BAB** para calcular **BMC**  
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

**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 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**  
(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 ft  
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

=

(

÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = DMC del Oponente

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC0**

a movimiento a vel. completa

|                          | Distancia | 5' | 10' | 15' | 20' | 25' | 30' | 35' | 40' | 45' | 50' | 55' |
|--------------------------|-----------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| <b>SALTO DE LONGITUD</b> | CD        | 5  | 10  | 15  | 20  | 25  | 30  | 35  | 40  | 45  | 50  | 55  |

|                   | Distancia | 1' | 2' | 3' | 4' | 5' | 6' | 7' | 8' | 9' | 10' | 11' |
|-------------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| <b>GRAN SALTO</b> | 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