

# TETORI

## (MONJE)

Nivel de Monje

### Bonus Clase Armadura

BONUS 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 DC

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**

Nivel Monje

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

### FORM LOCK

Nivel

**13**

Nivel Monje

Caster Level

$$+ SAB \geq 11 +$$

### Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

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

Nivel

**15**

CD SALV DC

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 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 / d6

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 / d8

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 / d6

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**

d6 / d8

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**

d8 / d8

Perfect Self

Considerado un Ajeno

### RESERVA KI

CAPACIDAD  
RESERVA KI

Nivel Monje

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

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

RESERVA KI

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

### ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

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

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