

# TETORI

## (MONJE)

Nivel de  
Monje

### BON CLASE DE ARMADURA

BON A 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 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 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 estándar o de movimiento,  
pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA  
-4 a **FUEy bon de** habilidad, Percepción opuesta  
o 50% probabilidad de fallar al atacar  
CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas  
-4 en Percepción opuesta  
fallo automático de Percepción con pruebas sonoras
- 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

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

### FORM LOCK

Nivel

Nivel de Monje

Caster Level

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + SAB \geq 11 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right)$$

### Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

Nivel

CD SALV 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** 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 / d6

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 / 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**  
(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 / d6

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**

d6 / d8

Reserva Ki (adamantino)

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

**17**

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp

**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**

d8 / d8

Yo perfecto

Considerado un Ajeno

### RESERVA DE KI

CAPACIDAD  
RESERVA KI

Nivel de Monje

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

RESERVA DE KI

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

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

0 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20'	25'	30ft	35'	40'	45ft	50'	55ft
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1ft	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7ft	8'	9ft	10'	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