

MARTIAL ARTIST (MONJE)

Bonus Clase Armadura

BONUS CA



BONUS BMC



$$\left\{ \begin{array}{l} \text{+ CA} \\ \text{+ BMC} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{AL DÍA} \\ \text{HOY} \end{array} \right\} = \text{Niveles Monje} + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$



PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{CD SALV DC} \\ \text{Nivel} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB} (+1) \text{ from level 3}$$

- 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 daño, 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
 - Ensoñado -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
- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas ☐ Esquiva
 - 1** ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa
- Nivel
- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
 - ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada
 - 6** ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad
- Nivel
- ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa
 - 10** ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel

PUNTOS CURACIÓN

7 $\left\{ \begin{array}{l} \text{PUNTOS CURACIÓN} \\ \text{Nivel Monje} \end{array} \right\} =$

ALMA DIAMANTINA

Nivel

RESISTENCIA CONJURO

13 $\left\{ \begin{array}{l} \text{RESISTENCIA CONJURO} \\ \text{Nivel Monje} \end{array} \right\} = 10 +$

Palma Temblorosa

Nivel

DÍAS DAYS

15 $\left\{ \begin{array}{l} \text{DÍAS DAYS} \\ \text{Nivel Monje} \end{array} \right\} =$

CD SALV DC

$\left\{ \begin{array}{l} \text{CD SALV DC} \\ \text{Nivel de Monje} \end{array} \right\} = 11 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + \text{SAB}$

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 Dotes	Daño Golpe	sin Armas	Peq / Gde	Armour Class Bonus	
1	d6	d4 / d8		Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques 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 Pain Points	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB +1 to confirm critical hits
4	d8	d6 / d6		Exploit Weakness Martial Arts Master	Gana +2 al ataque, evita RD, otros bonus Use monk level to take Fighter feats
5				High Jump Extreme Endurance	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki † Immune a la fatiga
6				Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7				Wholeness of Body Resistencia Física -1	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki † Reduced ability damage
8	d10	d8 / d8		Caída lentificada 40 ft	
9				Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10				Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft Extreme Endurance 2 Resistencia Física -2	Trata ataques sin arma como armas legales Immune to exhaustion
12	2d6	d10 / 3d6		Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft	Se desliza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki † (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13				Prueba defensiva Resistencia Física -3	Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14				Caída lentificada 70 ft	
15				Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8	2d6 / 3d8		Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft Resistencia Física -4	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17				Cuerpo Eterno	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial
18				Movimiento Rápido +60 ft Caída lentificada 90 ft	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19				Greater Defensive Roll Resistencia Física -5	Reduced damage on Defensive Roll
20	2d10	2d8 / 4d8		Extreme Endurance 4 Caída lentificada Cualquier distancia	Immune a efectos de muerte

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a *ki pool* from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

Nivel de Monje

$\left\{ \begin{array}{l} \text{WISDOM CHECK BONUS} \\ \text{Nivel de Monje} \end{array} \right\} =$ **SAB**

WISDOM CHECK CD

Challenge Rating

$\left\{ \begin{array}{l} \text{WISDOM CHECK CD} \\ \text{Challenge Rating} \end{array} \right\} = 10 +$ **VD**

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain **+2** to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.
Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to **CA** until your next turn.

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