# MARTIAL ARTIST (MONJE)

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

= SAB + ( Nivel de Monje ÷ 4 )

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

= Nivel de Monje + ( Niveles No-Monje ÷ 4 )

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD DC

= 10 + ( Nivel de Monje ÷ 2 ) + SAB ( + 1 from level 3 )

| Nivel | | |
|---|---|---|
| 1 | Aturdido | Sin acción este turno<br>Pierde bonus Des a CA; -2 CA |
| 4 | Fatigado | No puede correr o cargar<br>-2 a Fuerza y Destreza |
| 8 | Indispuesto | -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características |
| 12 | Grogui | Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas |
| 16 | Cegado | Pierde bon deDES a AC; -2 CA<br>-4 on FUE y DEX skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| | o | |
| | Ensordecido | -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar<br>-4 en Percepción opuesta<br>fallo automático en pruebas de Percepción para sonido |
| 20 | Paralizado | Sin acción este turno<br>Pierde bonus Des a CA; -2 CA |

## DOTES ADICIONALES

Nivel 1
- ☐ Pillar desprevenido
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar flechas
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Estilo de escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

Nivel 6
- ☐ Puño del Gorgón
- ☐ Embestida Mejorada
- ☐ Desarme Mejorado
- ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo Mejorado
- ☐ Movilidad

Nivel 10
- ☐ Crítico Mejorado
- ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar Flechas
- ☐ Ataque elástico

## PLENITUD CORPORAL

Nivel 7

PUNTOS CURACIÓN = Nivel Monje

## ALMA DIAMANTINA

Nivel 13

RESISTENCIA A CONJUROS = 10 + Nivel Monje

## Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS DAYS = Nivel Monje

días

CD DC = 11 + ( Nivel de Monje ÷ 2 ) + SAB

## YO PERFECTO

Nivel 20

**Considerado un Ajeno**

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction **10/Caótico**

## MONJE

| Nivel de Monje | Dotes Adicionales | Daño Golpe sin Arma Peq / Gran | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | d6<br>d4 / d8 | Armour Class Bonus<br>Ráfaga de Golpes<br>Impacto sin Arma<br>Stunning Fist | <br>Usa una acción de asalto completo para más ataques<br>Trata manos, pies, rodillas y codos com armas<br>Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto |
| 2 | ■ | | Evasión | Evita todo daño con Salv Ref exitosa |
| 3 | | | Movimiento Rápido **+10'**<br>Entrenamiento en Maniobras<br>Pain Points | (which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular CMB<br>**+1** to confirm critical hits |
| 4 | | d8<br>d6 / 2d6 | Exploit Weakness<br>Martial Arts Master | Gana +2 al ataque, evita RD, otros bonus<br>Use monk level to take Fighter feats |
| 5 | | | High Jump<br>Extreme Endurance | Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto<br>**+20**a pruebas de salto - **1 punto de ki** †<br>Inmune a la fatiga |
| 6 | ■ | | Movimiento Rápido **+20'**<br>Caída Lentificada **30'** | (which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Wholeness of Body<br>Resistencia Física **-1** | Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki** †<br>Reduced ability damage |
| 8 | | d10<br>d8 / 2d8 | Caída Lentificada **40'** | |
| 9 | | | Evasión Mejorada<br>Movimiento Rápido **+30'** | Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref<br>(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Reserva Ki (legal)<br>Caída Lentificada **50'**<br>Extreme Endurance **2**<br>Resistencia Física **-2** | Trata ataques sin arma como armas legales<br><br>Immune to exhaustion |
| 12 | | 2d6<br>d10 / 3d6 | Paso abundante<br>Movimiento Rápido **+40'**<br>Caída Lentificada **60'** | Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de ki** †<br>(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Prueba defensiva<br>Resistencia Física **-3** | Reflex for half damage to avoid hitting 0hp |
| 14 | ■ | | Caída Lentificada **70'** | |
| 15 | | | Quivering Palm<br>Movimiento Rápido **+50'** | Muerte Retrasada<br>(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2d8<br>2d6 / 3d8 | Reserva Ki (adamantino)<br>Caída Lentificada **80'**<br>Resistencia Física **-4** | Trata ataques sin arma como armas adamantinas |
| 17 | | | Cuerpo Eterno | Sin penalización por edad o envejecimiento artificial |
| 18 | ■ | | Movimiento Rápido **+60'**<br>Caída Lentificada **90'** | (which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Greater Defensive Roll<br>Resistencia Física **-5** | Reduced damage on Defensive Roll |
| 20 | | 2d10<br>2d8 / 4d8 | Extreme Endurance **4**<br>Caída Lentificada **Cualquier distancia** | Inmune a efectos de muerte |

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

## EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECKBONUS

+ = Nivel de Monje + SAB

WISDOM CHECK CD

= 10 + VD (Challenge Rating or object's hardness)

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 DE CASILLA AMENAZADA** — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del **CMD** — +10 al movimiento a vel. completa

**MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO** — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD** — +10 al movimiento a vel. completa

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SALTO DE LONGITUD** | Distancia | 5' | 10' | 15' | 20' | 25' | 30' | 35' | 40' | 45' | 50' | 55' |
| | CD | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| **GRAN SALTO** | Distancia | 1' | 2' | 3' | 4' | 5' | 6' | 7' | 8' | 9' | 10' | 11' |
| | CD | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 |

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

**COGER SALIENTE** — CD 20 Salv Ref — si falla un salto por 4 o menos

**CAÍDA** — CD 15 Acrobacias — Ignorar 10' de daño de caída