

MARTIAL ARTIST (MONJE)

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

+ DMC

$$\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$

CD SALV CD

+ DMC

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB (+1) \text{ from level 3}$$

- 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 daño, 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
- Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- 1** ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate ☐ Desviar flechas ☐ Esquiva ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del 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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel

15 CD SALV CD

= 11 + $\left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Bonificador de Armadura	
1	d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor	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	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular BMC +1 to confirm critical hits
4	d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master	Gana +2 al ataque, evita RD, otros bonus Use monk level to take Fighter feats
5		Gran salto Extreme Endurance	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a la fatiga
6		Movimiento Rápido +20 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
7		Resistencia Física -1	Reduced ability damage
8	d10 d8 / 2d8		
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
10		Reserva Ki (legal) Extreme Endurance 2 Resistencia Física -2	Trata ataques sin arma como armas legales Immune to exhaustion
12	2d6 d10 / 3d6	Movimiento Rápido +40'	(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13		Prueba defensiva Resistencia Física -3	Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14			
15		Palma temblorosa Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Resistencia Física -4	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
18		Movimiento Rápido +60 ft	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19		Greater Defensive Roll Resistencia Física -5	Reduced damage on Defensive Roll
20	2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4	Inmune 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

+ 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.

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias 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