MARTIAL ARTIST (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA: + CA

BONUS BMC: + DMC

= SAB + (Nivel de Monje ÷ 4) (Redondear abajo)

Bonus solo 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 SALV DC

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB (+ 1 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
	o Ensordecido	-4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonido
20	Paralizado	Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

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

Nivel 6
- ☐ Puño del Gorgón
- ☐ Desarme mejorado
- ☐ Derribo mejorado
- ☐ Embestida mejorada
- ☐ Finta mejorada
- ☐ Movilidad

Nivel 10
- ☐ Crítico mejorado
- ☐ Atrapar flechas
- ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel 7

PUNTOS CURACIÓN = Nivel de Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13

RESISTENCIA CONJURO = 10 + Nivel de Monje

Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS DAYS = Nivel de Monje (días)

CD SALV 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 Armas Peq / Gde		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus 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	(concede **+4** to Acrobatics) Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **CMB** **+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			High Jump Extreme Endurance	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar **+20** a pruebas de Saltar - **1 punto ki** † Inmune a la fatiga
6	■		Movimiento Rápido **+20 ft** Caída lentificada **30 ft**	(concede **+8** to Acrobatics)
7			Wholeness of Body Resistencia Física **-1**	Cura tus propias heridas - **2 puntos ki** † Reduced ability damage
8		d10 d8 / 2d8	Caída lentificada **40 ft**	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido **+30 ft**	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (concede **+12** to Acrobatics)
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 desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos ki** † (concede **+16** to Acrobatics)
13			Prueba defensiva Resistencia Física **-3**	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■		Caída lentificada **70 ft**	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido **+50 ft**	Muerte Retrasada (concede **+20** to Acrobatics)
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**	(concede **+24** to Acrobatics)
19			Greater Defensive Roll Resistencia Física **-5**	Reduced damage on Defensive Roll
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance **4** 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 CHECK BONUS + = Nivel de Monje + SAB

WISDOM CHECK CD = 10 + Challenge Rating VD 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 CASILLA AMENAZADA — a mitad velocidad
CD Acrobacias = Del oponente **BMC** — +10 al movimiento a vel. completa

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

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

Habilidad Acrobacias +4 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