MARTIAL ARTIST (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON 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 CD

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

Nivel		
1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde **bonus DES**a **CA**; -2 **CA**
4	Fatigado	No puede correr o cargar -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 estandar o de movimiento, pero no ambas
16	Cegado	Pierde **DES**bonus a **CA**; -2 **CA** -4 a **FUE**y **DES**habilidades, Percepción opuestas 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
	o	
	Ensordecido	-4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonicas
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde **bonus DES**a **CA**; -2 **CA**

DOTES ADICIONALES

Nivel 1	☐ Tomar 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

Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS TEMBLOR

días = Nivel Monje

CD SALV CD

= 11 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Armas Peq / Gde		
1	■	d6 d4 / d8	Bonificador de Armadura 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'** Entrenamiento en Maniobras Pain Points	(el cual otorga **+4**a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta **+20**a pruebas de Saltar - **1 punto ki** † Inmune a la fatiga
6	■		Movimiento Rápido **+20'**	(el cual otorga **+8**a 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 Re (el cual otorga **+12**a 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 ft**	(el cual otorga **+16**a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Prueba defensiva Resistencia Física **-3**	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■			
15			Palma temblorosa Movimiento Rápido **+50 ft**	Muerte Retrasada (el cual otorga **+20**a 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 **+24**a 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 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.

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del **Oponente** — +10 a movimiento a vel. completa

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

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