MASTER OF MANY STYLES
(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

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 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 de**DES 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 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonido
20	Paralizado	Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

Nivel	
1	
2	
6	
10	
14	
18	

PLENITUD CORPORAL

Nivel 7 — PUNTOS CURACIÓN = Nivel Monje

ALMA DIAMANTINA

Nivel 13 — RESISTENCIA A CONJUROS = 10 + Nivel Monje

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS = Nivel Monje

Nivel 15 — CD DC = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Arma Peq / Gran		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Fuse Style **2** Impacto sin Arma Stunning Fist	Use two styles at once Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
2	■		Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3			Movimiento Rápido **+10'** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB**para calcular **CMB** **+2**tiradas de salvación contra encantamientos
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada **20'**	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5			High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto **+20**a pruebas de salto - **1 punto de ki** Inmune a todas las enfermedades
6	■		Movimiento Rápido **+20'** Caída Lentificada **30'**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**
8		d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada **40'** Fuse Style **3**	Enter up to 3 stances as a swift action
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido **+30'**	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada **50'**	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido **+40'** Caída Lentificada **60'**	Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de k** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■		Caída Lentificada **70'**	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido **+50'** Fuse Style **4**	Muerte Retrasada (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) Enter up to 4 stances immediately - **1 punto ki**
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada **80'**	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18	■		Movimiento Rápido **+60'** Caída Lentificada **90'**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - **3 puntos de ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Style Caída Lentificada **Cualquier distancia**	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA DE KI = (Nivel Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

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

	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 +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