Nivel de **MASTER OF** Monje **MANY STYLES** (MONJE) **Bonus Clase Armadura BONUS CA** Nivel de Monje **BONUS BMC** (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso **PUÑETAZO ATURDIDOR** PUÑETAZO ATURINIDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monje PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) HOY CD SALV DC Nivel de Monje Nivel Aturdido Sin acción este turno 1 Pierde bonus Des a CA; -2 CA No puede correr o cargar Fatigado -2 a Fuerza y Destreza Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, 8 Salv, habilidades y aptitudes Puede hacer acción estandar o de movimiento, 12 Grogui pero no ambas Pierde DES bonus a AC; -2 CA Cegado 16 -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking 0 DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio Paralizado Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA **DOTES ADICIONALES** Nivel 1 2 6 10 14 18 **Plenitud Corporal PUNTOS** CURACIÓN Nivel Monje Nivel 7 **ALMA DIAMANTINA** RESISTENCIA CONJURONivel Monje Nivel 13 = 10 +

Palma Temblorosa

=10+(

Nivel Monje

Nivel de

Monie

÷2)+SAB

DÍAS DAYS

CD SALV DC

Nivel

15

días

``			MO	NJE
Nivel de	Dotes	Daño Golpe lesin Armas		
1		'sin Armas Peq / Gde 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 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 Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
5			High Jump Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
6			Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8		d10 d8/2d8	Caída lentificada 40 ft Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10			Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12		2d6 d10/3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14			Caída lentificada 70 ft	
° 15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft 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 ft	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18			Movimiento Rápido +60 ft Caída lentificada 90 ft	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20		2d10 2d8/4d8	Perfect Style Caída lentificada Cualquier d	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action stancia
RESERVA KI				
CAPAC RESER			ivel Monje	RESERVA KI
		= (÷ 2) + SAI	
MUEV	/E A 1	TRAVÉS CA	ACRO ASILLA AMENAZADA	BATICS a mitad velocidad
CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa				
SALT	O DE		sia 5ft 10ft 15ft 20ft	
	I SAL'	Distanc		5ft 6ft 7ft 8ft 9ft 10ft 11ft 20 24 28 32 36 40 44
GRAN			Habilidad Acrobacias †p4ara	cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft