

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 dañar, 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
50% de fallo cuando atacas
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media |
| 20 | Paralizado | Sin acciones este asalto
Pierde bonus DESa CA ; -2 CA |

DOTES ADICIONALES

Nivel

- | | |
|----|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 6 | |
| 10 | |
| 14 | |
| 18 | |

Plenitud Corporal

PUNTOS

Nivel CURACIÓN

Nivel de Monje

$$7 \text{ } = \text{Nivel de Monje}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel

$$13 \text{ } = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

días

Nivel

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes
MonjeAdicionales

Daño Golpe Sin Arma
Peq / Gde

Bonificador de Armadura
Fuse Style 2
Impacto sin Arma
Puño aturdidor

Use two styles at once
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

1

■

d6
d4 / d8

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel de monje en vez de **BAB**para calcular **BMC**
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8
d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

Trata ataques sin arma como armas mágicas
Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5

Gran salto
Pureza Corporal

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída Lentificada 30'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos 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 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)
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 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft
Fuse Style 4

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
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 ft
Caída lentificada 90 ft

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

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 KI

Nivel de Monje

RESERVA DE KI

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

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 +10 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