

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Niveles

Monje

No-Monje

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

(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 estándar o de movimiento, pero no ambas

16 Cegado Pierde **bon deDES a CA**; -2 CA -4 a **FUEy bon de** habilidad, Percepción opuesta 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal

Ensoñado -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos

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

$$7 =$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel

13

Nivel de Monje

$$= 10 +$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel de Monje

$$\text{días} =$$

Nivel

15 CD SALV CD

Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes
Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma
Peq / Gde

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Fuse Style 2
Impacto sin Arma
Puño aturdidor

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 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **BMC** +2 tiradas de salvación contra encantamientos

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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de Saltar - 1 punto 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 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 ft

Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

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

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de 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'
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 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'

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

19

Cuerpo vacío

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos 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

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

RESERVA DE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente **BMC** a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC** 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 +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