

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

CD SALV CD

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

- 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 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 **DESH**habilidades, Percepción opuestas 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media
 - Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sentido
 - 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 de Monje

Nivel 13

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel 15 CD SALV CD Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes	Daño	Golpe	sin Armas	Peq / Gde	Bonificador de Armadura	
1	d6				Fuse Style 2	Use two styles at once
	d4 / d8				Impacto sin Arma	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
					Puño aturdidor	Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
2					Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3					Movimiento Rápido +10 ft	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
					Entrenamiento en Maniobras	Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC
					Mente en Calma	+2tiradas de salvación contra encantamientos
4	d8				Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
	d6 / 2d6				Caída Lentificada 20'	Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5					Gran salto	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
					Pureza Corporal	+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
						Inmune a todas las enfermedades
6					Movimiento Rápido +20 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
					Caída lentificada 30 ft	
7					Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8	d10				Caída lentificada 40 ft	
	d8 / 2d8				Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9					Evasión Mejorada	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.
					Movimiento Rápido +30 ft	(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
10					Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales
					Caída Lentificada 50'	
11					Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
12	2d6				Paso abundante	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki
	d10 / 3d6				Movimiento Rápido +40 ft	(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
					Caída Lentificada 60'	
13					Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14					Caída lentificada 70 ft	
15					Palma temblorosa	Muerte Retrasada
					Movimiento Rápido +50 ft	(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
					Fuse Style 4	Enter up to 4 stances immediately - 1 punto ki
16	2d8				Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
	2d6 / 3d8				Caída Lentificada 80'	
17					Cuerpo Eterno	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial
					Lengua del Sol y de la Luna	Habla con cualquier criatura viva
18					Movimiento Rápido +60 ft	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
					Caída Lentificada 90'	
19					Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10				Perfect Style	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action
	2d8 / 4d8				Caída lentificada Cualquier distancia	

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

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

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

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