

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A 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 indefenso

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

Nivel de Monje

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

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 ataque, de dañar, Salv, habilidades y aptitudes
12	Grogui	Puede hacer acción estandar 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
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

$$7 \left[\text{ } \right] =$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO Nivel de Monje

$$13 \left[\text{ } \right] = 10 +$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$$\left[\text{ } \right] \text{ días} =$$

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 Arma	Monjeadicionales	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 Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
1	■	d6	d4 / d8					
2	■			Evasión				Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3				Movimiento Rápido +10 ft				(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)				Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5				Gran salto				Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades
6	■			Movimiento Rápido +20'				(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) Caída Lenticificada 30'
7				Plenitud corporal				Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8		d10	d8 / 2d8	Caída lenticificada 40 ft				Enter up to 3 stances as a swift action
9				Evasión Mejorada				Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)
10	■			Reserva Ki (legal)				Trata ataques sin arma como armas legales Caída Lenticificada 50'
11				Cuerpo Diamantino				Inmune a todos los venenos
12		2d6	d10 / 3d6	Paso abundante				Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13				Movimiento Rápido +40 ft				
14	■			Caída Lenticificada 60'				
15				Alma diamantita				Resistencia a Conjuros
16		2d8	2d6 / 3d8	Caída Lenticificada 70'				
17				Palma temblorosa				Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
18	■			Movimiento Rápido +50 ft				Enter up to 4 stances immediately - 1 punto ki
19				Fuse Style 4				
20		2d10	2d8 / 4d8	Reserva Ki (adamantino)				Trata ataques sin arma como armas adamantinas Caída Lenticificada 80'
				Cuerpo Eterno				Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
				Lengua del Sol y de la Luna				
				Movimiento Rápido +60 ft				(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
				Caída Lenticificada 90'				
				Cuerpo vacío				Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
				Perfect Style				Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action
				Caída lenticificada				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

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

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 +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