

# MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

SALV DE FORTALEZA CD

Nivel de Monje

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

Nivel

- 1** Aturdido Sin acción este turno  
Pierde bonus Des a 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 **AC**; -2 **CA**  
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
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 sonico
- 20** Paralizado Sin acción este turno  
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

Nivel

- 1** \_\_\_\_\_
- 2** \_\_\_\_\_
- 6** \_\_\_\_\_
- 10** \_\_\_\_\_
- 14** \_\_\_\_\_
- 18** \_\_\_\_\_

## PLENITUD CORPORAL

PUNTOS

Nivel CURACIÓN

Nivel Monje

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

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURACIÓN

Nivel

$$13 \left[ \text{Caja} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right)$$

## Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

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

Nivel

SALV DE FORTALEZA CD

Nivel de Monje

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

## MONJE

Nivel de Dotes  
Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma  
Peq / Gran

Armour Class Bonus  
Fuse Style 2  
Impacto sin Arma  
Stunning Fist

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

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv Ref exitosa

3

Movimiento Rápido +10'  
Entrenamiento en Maniobras  
Mente en Calma

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Usa nivel de monje en vez de BAB BAB para 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 caída, usando un muro

5

High Jump  
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'  
Ralentizar Caída 30'

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Ralentizar Caída 40'  
Fuse Style 3

Enter up to 3 stances as a swift action

9

Evasión Mejorada  
Movimiento Rápido +30'

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Reserva de Ki (legal)  
Ralentizar Caída 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'  
Ralentizar Caída 60'

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Ralentizar Caída 70'

15

Quivering Palm  
Movimiento Rápido +50'  
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)  
Ralentizar Caída 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'  
Ralentizar Caída 90'

(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  
Ralentizar Caída Cualquier distancia

Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□□  
□□□ □□□□  
□□□ □□□□

## ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al 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'	6ft	7ft	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