

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

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

(Redondear hacia abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear hacia abajo)

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

Nivel

- 1** Aturdido Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**
- 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
- Ensoñado -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonico
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa AC**; -2 **AC**

DOTES ADICIONALES

Nivel

- 1** _____
- 2** _____
- 6** _____
- 10** _____
- 14** _____
- 18** _____

Plenitud Corporal

PUNTOS

Nivel CURACIÓN

Nivel de Monje

$$7 \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) =$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJUNTO Nivel de Monje

Nivel

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

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

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

Nivel

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe sin Armas	Armour Class Bonus	
1	d6 d4 / d8	Fuse Style 2 Impacto sin Arma Stunning Fist	Use two styles at once Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3		Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de 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 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 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8	d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft 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. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14		Caída lentificada 70 ft	
15		Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft 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) 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 ft	(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 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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

ignorar 10ft de daño de caída