

# MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR

AL DÍA

Monje

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 **DES**habilidades, Percepción opuesta  
50% de fallo cuando atacas  
CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media

Ensorescido -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 CA**; -2 CA

## DOTES ADICIONALES

Nivel

1

2

6

10

14

18

## Plenitud Corporal

PUNTOS

Nivel CURACIÓN

Nivel Monje

7

[Caja] =

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel

13

[Caja] = 10 +

## Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

Nivel Monje

[Caja] días =

Nivel

15

CD SALV 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 Armas  
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  
Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10'  
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  
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

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'  
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 la mitad del daño cuando se falla una Salv de 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'

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos 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 ft  
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'

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

(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 Monje

[Caja] =

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

RESERVA DE KI

[Caja] [Caja]

## ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

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'	15ft	20'	25ft	30ft	35'	40'	45ft	50ft	55'
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1ft	2'	3ft	4ft	5'	6ft	7'	8'	9ft	10'	11ft
	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