

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS 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 ataque, de dañar,
Salv, habilidades y aptitudes

12 Grogui Puede hacer acción estándar 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

Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonoro

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

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

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO Nivel de Monje

Nivel

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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

Nivel

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 Arma
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
+2tiradas de salvación contra encantamientos

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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de Salto - 1 punto ki
Inmune a todas las enfermedades

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

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.
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 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'
Caída lentificada 60 ft

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'
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'

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de 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

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

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

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