

MASTER OF MANY STYLES (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS 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 indeseo

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

(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 de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características

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

o 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal

Ensoydecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonido

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

Nivel

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 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 Ki (mágico) Caída Lentificada 20'

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 ft Caída lentificada 30 ft

(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 ft 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'

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

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de 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 de 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

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

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

RESERVA DE KI

□□ □□ □□ □□ □□ □□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

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