

KI MYSTIC

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

- 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 dehabilidad, Percepción opuesta 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mitad de velocidad normal
 - Ensordecido -4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos
 - 20** Paralizado Sin acciones este asalto Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
 - ☐ Desviar flechas ☐ Esquiva
 - ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión
 - ☐ Lanzar cualquier cosa
- Nivel
- ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada
 - ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada
 - ☐ Derribo mejorado ☐ Movilidad
- Nivel
- ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa
 - ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

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

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

Nivel

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

MYSTIC PERSISTENCE

As a swift action once a day, create a 20ft-radius aura of luck allowing yourself and all allies to take the better of two rolls for attacks and saving throws. Aura lasts 1 round for every 2 puntos ki spent

Nivel

19

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel

20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes	Daño Golpe Sin Arma	MonjAdicionales	Peq / Gde	Bonificador de Armadura	
1	d6		d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
2				Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3				Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Ki Pool	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC Insight bonus to knowledge and skills
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 Mystic Insight	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Ally may re-roll attack or save - 2 puntos ki
6				Movimiento Rápido +20 ft 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'	
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 ft	Trata ataques sin arma como armas legales
11				Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 puntos ki
12	2d6		d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13				Mystic Presence +2	Insight bonus to CAy BMC
14				Caída lentificada 70 ft	
15				Palma temblorosa Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
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'	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19				Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 o más puntos ki
20	2d10		2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier distancia Mystic Presence +4	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel

3

Nivel

4

Nivel de Monje

RESERVA DE KI

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

+2 to all Knowledge skills as long as you have at least 1 ki point in you pool
As a swift action, gain +4 insight bonus to any skill or ability check, at a cost of 1 punto ki

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 a movimiento a vel. completa

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