

KI MYSTIC

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

= SAB + ($\div 4$)

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

= + ($\div 4$)

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

= 10 + ($\div 2$) + 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 estandar o de movimiento, pero no ambas

16 Cegado Pierde **DES**bonus a CA; -2 CA
-4 a FUEy **DES**habilidades, Percepción opuestas o 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media

Ensordecido -4 a inciativa; 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

- Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate
□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva
1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión
□ Lanzar cualquier cosa

- Puño del Gorgón □ Embestida mejorada
6 □ Desarme mejorado □ Finta mejorada
□ Derribo mejorado □ Movilidad

- Nivel □ Crítico Mejorado □ Ira de la Medusa
10 □ Atrapar flechas □ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS

Nivel CURACIÓN

Nivel de Monje

7 =

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel 15 CD SALV CD

Nivel de Monje

= 10 + ($\div 2$) + 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 Imune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Daño Golpe Monje adicionales Sin Arma Peq / Gde

1 ■ d6 d4 / d8

Bonificador de Armadura
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
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
Ki Pool

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel de monje en vez de **BAB** para 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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de 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 ki

8

d10 d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

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

Mystic Visions

Receive enlightenment while you rest - 2 puntos ki

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

Mystic Presence +2

Insight bonus to CAy BMC

14 ■

Caída lentificada 70 ft

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

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 ft

(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 + ($\div 2$) + 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

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

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída