

KI MYSTIC

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

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 estandar 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 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

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

- Nivel □ 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 CURACIÓN

Nivel

7 $\square = \frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$$\square \text{ días} = \frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$$

Nivel

15 $\square = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$

MYSTIC PERSISTENCE

- Nivel
- 19** 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

YO PERFECTO

- Considerado un Ajeno
- Nivel Imune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.
- 20** Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	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. 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Ally may re-roll attack or save - 2 puntos ki
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 ft	
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			Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 puntos ki
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			Mystic Presence +2	Insight bonus to CAy BMC
14			Caída Lentificada 70'	
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'	(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 $\square = SAB$

Nivel

4 $\square = 2 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

- +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 DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

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	CD	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