

KI MYSTIC

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS 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 indeffenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

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

(Redondear abajo)

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

- Nivel
- 1** Aturdido Sin acción este turno
Pierde bonus Des a 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 **AC**; -2 **CA**
-4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonoras
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a 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
$$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

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

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

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 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
- 20** Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes	Daño Golpe	Monjes adicionales	sin Armas	Peq / Gde		
1	■	d6	Armour Class Bonus	Ráfaga de Golpes	Impacto sin Arma	Stunning Fist
2	■	d4 / d8				
3						
4						
5						
6	■					
7						
8						
9						
10	■					
11						
12						
13						
14	■					
15						
16						
17						
18	■					
19						
20						

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel

Nivel

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

RESERVA 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

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC**

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

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