

KI MYSTIC

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) \text{ (Redondear abajo)}$$

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

SALV DE FORTALEZA CD

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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 sonico
- 20** Paralizado Sin acción este turno
Pierde bonus Des a CA; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- ☐ Pillar desprevenido
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ Desviar Flechas
- ☐ Esquiva
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Estilo de escorpión
- ☐ Lanzar cualquier cosa

- ☐ Puño del Gorgón
- ☐ Embestida Mejorada
- ☐ Desarme Mejorado
- ☐ Finta Mejorada
- ☐ Derribo Mejorado
- ☐ Movilidad

- ☐ Crítico Mejorado
- ☐ Ira de la Medusa
- ☐ Atrapar Flechas
- ☐ Ataque elástico

PLENITUD CORPORAL

PUNTOS CURACIÓN

$$\text{Nivel } 7 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \text{Nivel Monje}$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ días} =$$

SALV DE FORTALEZA CD

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

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

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Armour Class Bonus	
1	d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2		Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3		Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Ki Pool	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BAB para calcular Insight bonus to knowledge and skills
4	d8 d6 / d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caída, usando un muro
5		High Jump 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' Ralentizar Caída 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8	d10 d8 / d8	Ralentizar Caída 40'	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30'	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Reserva de Ki (legal) Ralentizar Caída 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 puntos ki
12	2d6 d10 / d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Ralentizar Caída 60'	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Mystic Presence +2	Insight bonus to CA y CMD
14		Ralentizar Caída 70'	
15		Quivering Palm Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8 d6 / d8	Reserva Ki (adamantino) Ralentizar Caída 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' Ralentizar Caída 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 o más puntos ki
20	2d10 d8 / d8	Perfect Self Ralentizar Caída Cualquier distancia Mystic Presence +4	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel

Nivel

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = SAB \quad \text{Nivel Monje } 4 = 2 + \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right) + SAB$$

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

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 al 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	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