

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 indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

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

(Redondear abajo)

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

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

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

- Nivel
- 10** Crítico mejorado
 - Ira de la Medusa
 - Atrapar flechas
 - Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel

$$7 \text{ } = \text{ Nivel Monje}$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

días =

Nivel

15

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

MONJE

Nivel de Dotes	Daño Golpe	Monje	sin Armas	Peq / Gde	Armour Class Bonus	
1	d6				Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB Insight bonus to knowledge and skills
4	d8				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 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 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7					Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8	d10				Caída lentificada 40 ft	
9					Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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				Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft	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					Caída lentificada 70 ft	
15					Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8				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 ft	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19					Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 o más puntos ki
20	2d10				Perfect Self Caída lentificada Cualquier distancia Mystic Presence +4	Considerado un Ajeno

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel

Nivel

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

RESERVA KI

CD SALV DC

+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 velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

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