

KI MYSTIC

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

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

(Redondear hacia abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

$$= \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right) + SAB$$

(Redondear hacia abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

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

Nivel 1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa AC ; -2 AC
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
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa AC ; -2 AC
	Ensordecido	-4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonoras

DOTES ADICIONALES

	<input type="checkbox"/> Tomar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
Nivel 1	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del escorpión
	<input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa	
Nivel 6	<input type="checkbox"/> Puño del Gorgón	<input type="checkbox"/> Embestida mejorada
	<input type="checkbox"/> Desarme mejorado	<input type="checkbox"/> Finta mejorada
	<input type="checkbox"/> Derribo mejorado	<input type="checkbox"/> Movilidad
Nivel 10	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado	<input type="checkbox"/> Ira de la Medusa
	<input type="checkbox"/> Atrapar flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

Plenitud Corporal

Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN	Nivel de Monje
	$\square =$	

Palma Temblorosa

Nivel 15	DÍAS DAYS	Nivel de Monje
	$\square \text{ días} =$	
	CD SALV DC	Nivel de Monje
	$\square = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$	

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

Nivel 20	Considerado un Ajeno Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. 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 DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI	Nivel 3	Nivel 4	Nivel de Monje	RESERVA DE KI
$\square = SAB$	$= 2 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$			□□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

+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

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA	CD Acrobacias = DMC del CMD	a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO	CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD	a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa
SALTO DE LONGITUD	Distancia 5' 10' 15ft 20ft 25ft 30ft 35ft 40ft 45ft 50ft 55ft	
GRAN SALTO	Distancia 1ft 2ft 3ft 4ft 5' 6ft 7ft 8ft 9ft 10' 11ft	
	CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44	
	Habilidad Acrobacias +4	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