

KI MYSTIC

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

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

(Redondear abajo)

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

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles No-Monje

$$\left[\text{Nivel de Monje} \right] = \left[\text{Niveles No-Monje} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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 de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características

12 Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas

16 Cegado Pierde **bon deDESa 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 de escorpión

☐ Lanzar cualquier cosa

☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada

☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada

☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad

Nivel ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa

10 ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

$$\left[\text{Nivel de Monje} \right] = \left[\text{Nivel de Monje} \right]$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

$$\left[\text{Nivel de Monje} \right] \text{ días} = \left[\text{Nivel de Monje} \right]$$

Nivel **15**

CD SALV CD

Nivel de Monje

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

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

Nivel **19**

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel **20** Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño **10/Caótico**

MONJE

Nivel de Dotes Monje
Daño Golpe Sin Arma
Peq / Gde

Bonificador de Armadura
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
Aturde (u otros efectos) al objetivo **1 asalto**

1 ■ **d6**
d4 / d8

2 ■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido **+10'**
Entrenamiento en Maniobras
Ki Pool

(el cual otorga **+4a** pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **BMC**
Insight bonus to knowledge and skills

4 **d8**
d6 / d6

Reserva Ki (mágico)
Caída Lentificada **20'**

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 Saltar - **1 punto ki**
Ally may re-roll attack or save - **2 puntos ki**

6 ■

Movimiento Rápido **+20 ft**
Caída lentificada **30 ft**

(el cual otorga **+8a** pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - **2 puntos de ki**

8 **d10**
d8 / d8

Caída lentificada **40 ft**

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido **+30 ft**

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de 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 / d6

Paso abundante
Movimiento Rápido **+40'**
Caída lentificada **60 ft**

Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de ki**
(el cual otorga **+16a** pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Mystic Presence **+2**

Insight bonus to **CAy BMC**

14 ■

Caída lentificada **70 ft**

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido **+50'**

Muerte Retrasada
(el cual otorga **+20a** pruebas de Acrobacia para saltar)

16 **2d8**
d6 / d8

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**
d8 / d8

Yo perfecto
Caída Lentificada **Cualquier distancia**
Mystic Presence **+4**

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel **3**

Nivel **4**

Nivel de Monje

$$\left[\text{Nivel de Monje} \right] = SAB$$

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

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 CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **Oponente**

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

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

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25ft	30'	35'	40'	45'	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1'	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7'	8'	9'	10'	11ft
GRAN SALTO	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 **10'** de daño de caída