

KI MYSTIC

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS 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

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

(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 ataque, de dañar, Salv, habilidades y aptitudes
- 12** Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas
- 16** Cegado Pierde **bon deDES a 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 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas
-4 en Percepción opuesta
fallo automático de Percepción con pruebas sonoras
- 20** Paralizado Sin acciones este asalto
Pierde **bonus DESa CA**; -2 CA

DOTES ADICIONALES

- Nivel
- 1** ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de 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

Nivel

7 $\left[\text{PUNTOS CURACIÓN} \right] = \left[\text{Nivel de Monje} \right]$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

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

Nivel

15 $\left[\text{CD SALV CD} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$

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
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	
1	d6 d4 / d8		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
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 de Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5			Gran salto Mystic Insight	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +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 ki
8	d10 d8 / d8		Caída lentificada 40 ft	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. 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	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos 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 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

$\left[\text{Reserva KI} \right] = SAB$

Nivel

3

Nivel

4

Nivel de Monje

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

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

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

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

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

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

a mitad de velocidad
0 al movimiento a vel. completa

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