Nivel de MONJE KI MYSTIC Monje Daño Nivel de Dotes **Bonus Clase Armadura** Golpe Monjadicionales sin Armas BONUS CA **Armour Class Bonus** Peq / Gde Nivel de Ráfaga de Golpes Usa una acción de asalto completo para más ataques +BONU d6 1 Monie Impacto sin Arma Trata manos, pies, rodillas y codos com armas d4/d8 Stunning Fist Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto **BONUS BMC** (Redondear hacia abajo) 2 Evasión Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito + BOMI Bonus solo aplica sin armadura, Movimiento Rápido +10 ft (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) sin carga, y no indefenso Entrenamiento en Maniobras Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular CMB 3 PUÑETAZO ATURDIDOR Ki Pool Insight bonus to knowledge and skills PUÑETAZO ATURIMIDOR Niveles d8 Reserva Ki (mágico) Trata ataques sin arma como armas mágicas No-Monje AL DÍA Monje 4 Caída lentificada 20 ft Reduce altura de caida, usando un muro d6 / 2d6 ÷ 4 High Jump Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear hacia abajo) +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki 5 Mystic Insight Ally may re-roll attack or save - 2 puntos ki Movimiento Rápido +20 ft (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) CD SALV DO Nivel de 6 Caída lentificada 30 ft Monje Wholeness of Body 7 Cura tus propias heridas - 2 puntos ki Nivel d10 8 Caída lentificada 40 ft Aturdido Sin acciones este asalto 1 d8 / 2d8 Pierde bonus DESa AC; -2 AC Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. Evasión Mejorada 9 Fatigado No puede correr o cargar 4 Movimiento Rápido +30 ft (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) -2 a Fuerza y Destreza Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, 8 10 Caída lentificada 50 ft Salv, habilidades y aptitudes 12 Groqui Puede hacer acción estandar o de movimiento, Mystic Visions Receive enlightenment while you rest - 2 puntos ki 11 pero no ambas Cegado Pierde DES bonus a AC; -2 CA 16 Paso abundante Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k 2d6 -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 12 Movimiento Rápido +40 ft (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) d10 / 3d6 50% miss chance when attacking Caída lentificada 60 ft 0 DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas 13 Mystic Presence +2 Insight bonus to CA y CMD -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio Caída lentificada 70 ft 14 Paralizado Sin acciones este asalto Quivering Palm Muerte Retrasada Pierde bonus DESa AC; -2 AC 15 Movimiento Rápido +50 ft (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) **DOTES ADICIONALES** Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantinas 248 □ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate **16** Caída lentificada 80 ft 2d6/3d8 Nivel Desviar flechas □ □ □ Esquiva Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial 1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión 17 Lengua del Sol y la Luna Habla con cualquier criatura viva □ Lanzar cualquier cosa Movimiento Rápido +60 ft (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) 18 □ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Caída lentificada 90 ft Nivel □ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada 6 Mystic Persistence 20ft aura of luck - 2 o más puntos ki 19 □ Derribo mejorado □ Movilidad ☐ Ira de la Medusa Perfect Self Considerado un Ajeno □ Crítico mejorado Nivel 2d10 20 Caída lentificada Cualquier distancia 10 □ Atrapar flechas □ Ataque elástico 2d8 / 4d8 Mystic Presence +4 **Plenitud Corporal** RESERVA DE KI **PUNTOS CURACIÓN** Nivel de Monje Nivel Nivel Nivel CAPACIDAD 7 3 4 RESERVA DE KI RESERVA KI Nivel de Monje = = 2 + ÷ 2 Palma Temblorosa DÍAS DAYS Nivel de Monje +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 días Nivel **ACROBATICS** CD SALV DC Nivel de 15 MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA Monie a mitad de velocidad CD Acrobacias = DMC del CMD +10 a movimiento a vel. completa MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD +10 a movimiento a vel. completa **MYSTIC PERSISTENCE** As a swift action once a day, create a 20ft-radius aura of Distancia 5 10' 15ft 20ft 25ft 30ft 35ft 40ft 45ft 50ft 55ft luck allowing yourself and all allies to take the better of two SALTO DE LONGITUD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 rolls for attacks and saving throws. 19 7ft Distancia 1ft 2ft 3ft 4ft 5' 6ft 8ft 9ft 10' 11ft Aura lasts 1 round for every 2 puntos ki spent GRAN SALTO CD 12 20 8 16 24 28 32 36 4 40 44 **YO PERFECTO** Habilidad Acrobacias toara cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft Considerado un Ajeno COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos Nivel Immune to Charm Person and other effects that CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída CAÍDA 2.0 target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico