# KI MYSTIC

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

= SAB + ( Nivel de Monje ÷ 4 )

(Redondear abajo)

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

## PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

= Nivel de Monje + ( Niveles No-Monje ÷ 4 )

(Redondear abajo)

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV CD

= 10 + ( Nivel de Monje ÷ 2 ) + SAB

| Nivel | | |
|---|---|---|
| 1 | Aturdido | Sin acciones este asalto<br>Pierde **bonus DES** a **CA**; -2 **CA** |
| 4 | Fatigado | No puede correr o cargar<br>-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 estandar o de movimiento, pero no ambas |
| 16 | Cegado | Pierde **DES** bonus a **CA**; -2 **CA**<br>-4 a **FUE** y **DES** habilidades, Percepción opuestas<br>50% de fallo cuando atacas<br>CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media |
| | o | |
| | Ensordecido | -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar<br>-4 en Percepción opuesta<br>fallo automático en pruebas de Percepción para sonido |
| 20 | Paralizado | Sin acciones este asalto<br>Pierde **bonus DES** a **CA**; -2 **CA** |

## DOTES ADICIONALES

| Nivel | | |
|---|---|---|
| 1 | ☐ Tomar desprevenido | ☐ Reflejos de Combate |
| | ☐ Desviar flechas | ☐ ☐ ☐ Esquiva |
| | ☐ Presa Mejorada | ☐ Estilo del escorpión |
| | ☐ Lanzar cualquier cosa | |
| 6 | ☐ Puño del Gorgón | ☐ Embestida mejorada |
| | ☐ Desarme mejorado | ☐ Finta Mejorada |
| | ☐ Derribo Mejorado | ☐ Movilidad |
| 10 | ☐ Crítico mejorado | ☐ Ira de la Medusa |
| | ☐ Atrapar flechas | ☐ Ataque elástico |

## Plenitud Corporal

Nivel 7

PUNTOS CURACIÓN = Nivel de Monje

## Palma Temblorosa

Nivel 15

DÍAS TEMBLOR = Nivel de Monje

días

CD SALV CD

= 10 + ( Nivel de Monje ÷ 2 ) + 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 Monje | Dotes Adicionales | Daño Golpe sin Armas Peq / Gde | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | d6<br>d4 / d8 | Bonificador de Armadura<br>Ráfaga de Golpes<br>Impacto sin Arma<br>Puño aturdidor | Usa una acción de asalto completo para más ataques<br>Trata manos, pies, rodillas y codos com armas<br>Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto |
| 2 | ■ | | Evasión | Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito |
| 3 | | | Movimiento Rápido **+10 ft**<br>Entrenamiento en Maniobras<br>Ki Pool | (el cual otorga **+4** a pruebas de Acrobacia para saltar)<br>Usa nivel Monje en vez de **BAB** para calcular **BMC**<br>Insight bonus to knowledge and skills |
| 4 | | d8<br>d6 / 2d6 | Reserva de Ki (mágico)<br>Caída Lentificada **20'** | Trata ataques sin arma como armas mágicas<br>Reduce altura efectiva de caída usando un muro |
| 5 | | | Gran salto<br>Mystic Insight | Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta<br>**+20** a pruebas de salto - **1 punto de ki**<br>Ally may re-roll attack or save - **2 puntos ki** |
| 6 | ■ | | Movimiento Rápido **+20 ft**<br>Caída lentificada **30 ft** | (el cual otorga **+8** a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 7 | | | Plenitud corporal | Cura tus propias heridas - **2 puntos ki** |
| 8 | | d10<br>d8 / 2d8 | Caída lentificada **40 ft** | |
| 9 | | | Evasión Mejorada<br>Movimiento Rápido **+30 ft** | Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.<br>(el cual otorga **+12** a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 10 | ■ | | Reserva Ki (legal)<br>Caída Lentificada **50'** | Trata ataques sin arma como armas legales |
| 11 | | | Mystic Visions | Receive enlightenment while you rest - **2 puntos ki** |
| 12 | | 2d6<br>d10 / 3d6 | Paso abundante<br>Movimiento Rápido **+40 ft**<br>Caída Lentificada **60'** | Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de k**<br>(el cual otorga **+16** a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 13 | | | Mystic Presence **+2** | Insight bonus to **CA** y **BMC** |
| 14 | ■ | | Caída lentificada **70 ft** | |
| 15 | | | Palma temblorosa<br>Movimiento Rápido **+50 ft** | Muerte Retrasada<br>(el cual otorga **+20** a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 16 | | 2d8<br>2d6 / 3d8 | Reserva Ki (adamantino)<br>Caída Lentificada **80'** | Trata ataques sin arma como armas adamantinas |
| 17 | | | Cuerpo Eterno<br>Lengua del Sol y de la Luna | Sin penalización por edad o envejecimiento artificial<br>Habla con cualquier criatura viva |
| 18 | ■ | | Movimiento Rápido **+60 ft**<br>Caída Lentificada **90'** | (el cual otorga **+24** a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 19 | | | Mystic Persistence | 20ft aura of luck - **2 o más puntos ki** |
| 20 | | 2d10<br>2d8 / 4d8 | Yo perfecto<br>Caída lentificada **Cualquier distancia**<br>Mystic Presence **+4** | Considerado un Ajeno |

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

| Nivel 3 | Nivel 4 |
|---|---|
| = SAB | = 2 + ( Nivel de Monje ÷ 2 ) + 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** — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente **BMC** — +10 a movimiento a vel. completa

**MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO** — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente** — +10 a movimiento a vel. completa

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SALTO DE LONGITUD** | Distancia | 5' | 10' | 15' | 20' | 25' | 30' | 35' | 40' | 45' | 50' | 55' |
| | CD | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| **GRAN SALTO** | Distancia | 1' | 2' | 3' | 4' | 5' | 6' | 7' | 8' | 9' | 10' | 11' |
| | CD | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 |

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

**COGER SALIENTE** CD 20 Salv. Reflejos — si falla un salto por 4 o menos

**CAÍDA** CD 15 Acrobacias — Ignorar 10' de daño de caída