

# KI MYSTIC

Nivel de Monje

## BON CLASE DE ARMADURA

### BON A CA

+ CA

### BON BONUS

+ DMC

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

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

## PUÑETAZO ATURDIDOR

### PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

### PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

### CD DC

Nivel de Monje

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

Nivel 1	Aturdido	Sin acción este turno Pierde bonus Des a 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 <b>bon de</b> DES a <b>AC</b> ; -2 CA -4 on <b>FUE</b> y <b>DEX</b> skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
20	Paralizado	Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA
24	Ensordecido	-4 a iniciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para sonidos

## DOTES ADICIONALES

Nivel 1	<input type="checkbox"/> Pillar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva
	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo de 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 Monje
	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$	

## Palma Temblorosa

Nivel 15	DÍAS DAYS	Nivel Monje
	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ días} =$	

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

## 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 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico
----------	--

## MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe Sin Arma	Armour Class Bonus	
1	Peq / Gran <b>d6</b> <b>d4 / d8</b>	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
2		Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3		Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Ki Pool	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de <b>BAB BAB</b> para calcular Insight bonus to knowledge and skills
4	<b>d8</b> <b>d6 / 2d6</b>	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20'	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5		High Jump Mystic Insight	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto <b>+20a</b> pruebas de salto - <b>1 punto de ki</b> Ally may re-roll attack or save - <b>2 puntos ki</b>
6		Movimiento Rápido +20' Caída Lentificada 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos de ki</b>
8	<b>d10</b> <b>d8 / 2d8</b>	Caída Lentificada 40'	
9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30'	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
11		Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - <b>2 puntos ki</b>
12	<b>2d6</b> <b>d10 / 3d6</b>	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída Lentificada 60'	Desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos de ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Mystic Presence +2	Insight bonus to <b>CA</b> y <b>CMD</b>
14		Caída Lentificada 70'	
15		Quivering Palm Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	<b>2d8</b> <b>2d6 / 3d8</b>	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' Caída Lentificada 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Mystic Persistence	20ft aura of luck - <b>2 o más puntos ki</b>
20	<b>2d10</b> <b>2d8 / 4d8</b>	Perfect Self Caída Lentificada <b>Cualquier distancia</b> Mystic Presence +4	Considerado un Ajeno

## RESERVA DE KI

CAPACIDAD		Nivel	Nivel		
RESERVA DE KI		3	4	Nivel Monje	RESERVA DE KI
<div></div>	=	SAB	=	2 + ( <div> ÷ 2 </div> ) +	SAB
					<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

+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 DE CASILLA AMENAZADA	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del <b>CMD</b>	+10 al movimiento a vel. completa
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del <b>CMD</b>	+10 al movimiento a vel. completa
SALTO DE LONGITUD	Distancia 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 Ref si falla un salto por 4 o menos
CAÍDA	CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída