

# KI MYSTIC

Nível de  
Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### DMC BÔNUS

+ DMC

Bonus only applied when unarmoured,  
unencumbered and not helpless

## PUNHO ATORDOANTE

### PUNHO ATORDOANTE POR DIA

### PUNHO ATORDOANTE DIA ATUAL

### Fortitude Resistência CD

Nível

- 1** Atordoado Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA
- 4** Fadigado Não pode correr ou realizar investida  
-2 Força e Destreza
- 8** Enjoado -2 em rolagens de ataque, rolagens de dano,  
resistências, perícias e testes de habilidades
- 12** Cambaleante Pode fazer uma ação padrão ou de movimento,  
mas não ambas
- 16** Cego Perde **bônus em DES** na CA; -2 CA  
-4 em **FOR** e **bônus em** perícias, Percepção oposta  
ou 50% de chance de erro quando atacando  
CD 10 em Acrobacia para mover-se mais que a metade da velocidade
- Surdo** -4 iniciativa; 20% de chance de erro ao atacar  
-4 em Percepção oposta  
automaticamente falha em testes de Percepção para 1m
- 20** Paralizad Perde ação neste turno **DES**bônus para CA; -2 CA

## TALENTO BÔNUS

- ☐ Pegar Desprevenido ☐ Reflexos em Combate
- ☐ Desviar Objetos ☐ ☐ ☐ Esquiva
- 1** ☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
- ☐ Arremessar Qualquer Coisa

Nível

- 6** ☐ Punho da Górgona ☐ Ultrapassar Aprimorado
- ☐ Desarme Aprimorado ☐ Fintar Aprimorado
- ☐ Derrubar Aprimorado ☐ Mobilidade

Nível

- 10** ☐ Crítico Aprimorado ☐ Ira da Medusa
- ☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE CURA

Nível

**7**  =

## MÃOS VIBRANTES

### VIBRANTES DIA

Nível

**15**  dias =

### Fortitude Resistência CD

Nível

**15**  = **10** +  ÷ **2** + **SAB**

## PERSISTÊNCIA MÍSTICA

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 ki points** spent

## AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível

**20** Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que  
atingem não-extraplanares.

Redução de dano **10/caótico**

## MONGE

Nível de

Ataque

Desarmado

peq / gde

**1**  **d6**

**d4 / d8**

### Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes  
Ataque Desarmado  
Punho Atordoante

Use uma ação de ataque total para mais ataques  
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas  
Atordoa (ou outros efeitos) o alvo por um turno

**2**

☐

Evasão

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

**3**

Fast Movement **+3m**  
Treinamento de Manobras  
Reserva de KI

(concede **+4** para testes de acrobacias e saltar)  
Use o nível do monge no lugar de **BBA** para calcular **BMC**  
Insight bonus to knowledge and skills

**4**

**d8**  
**d6 / d6**

Reserva de KI (Magia)  
Queda Suave **6m**

Tratataques desarmados como armas mágicas  
Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha

**5**

Salto Alto

Mystic Insight

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar  
**+20** para testes de saltar - **1 ki ponto**  
Ally may re-roll attack or save - **2 ki points**

**6**

☐

Movimento Rápido **+6m**  
Queda Suave **9m**

(concede **+8** para testes de acrobacias e saltar)

**7**

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas - **2 pontos de ki**

**8**

**d10**  
**d8 / d8**

Slow Fall **12m**

**9**

Evasão Aprimorada  
Movimento Rápido **+9m**

Evita metade do dano em uma resistência de reflexos falha  
(concede **+12** para testes de acrobacias e saltar)

**10**

☐

Reserva de KI (leal)  
Queda Suave **50 ft**

Considera ataque desarmado como Arma Leal

**11**

Mystic Visions

Receive enlightenment while you rest - **2 ki points**

**12**

**2d6**  
**d10 / d6**

Passo abundante  
Fast Movement **+12m**  
Queda Suave **18 m**

Escorrega magicamente entre espaços - **2 pontos de ki**  
(concede **+16** para testes de acrobacias e saltar)

**13**

Mystic Presence **+2**

Insight bonus to **AC** and **CMD**

**14**

☐

Queda Suave **21m**

**15**

Mãos Vibrantes  
Fast Movement **+15m**

Delayed death  
(concede **+20** para testes de acrobacias e saltar)

**16**

**2d8**  
**2d6 / d8**

Reserva de KI (adamantino)  
Queda Suave **24m**

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

**17**

Corpo Atemporal  
Idiomas do Sol e da Lua

Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial  
Pode falar com qualquer criatura viva

**18**

☐

Movimento Rápido **+18m**  
Queda Suave **90 ft**

(concede **+24** para testes de acrobacias e saltar)

**19**

Presença Mística

6m de Aura da Sorte - **2 or more ki points**

**20**

**2d10**  
**2d8 / d8**

Auto-Perfeição  
Queda Suave **Qualquer distancia**  
Mystic Presence **+4**

Tratado como um extraplanar

## Reserva de KI

### Reserva de KI CAPACIDADE

Nível

**3**

Nível

**4**

Nível de Monge

### 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 ki point**

## ACROBACIAS

### MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

**+3m** ao mover-se em velocidade máxima

### MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

**+3m** ao mover-se em velocidade máxima

	Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5m	15m	16.5m
<b>PULO LONGO</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distância	30cm	0.6m	1.2m	1.2m	1.5m	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3m	3.3m
<b>PULO ALTO</b>	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Acrobacia **+4** para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

### SEGURAR NA BORDA

**20** em Testes de Reflexo falhar o pulo em 4 ou menos

### QUEDA

CD **15** de Acrobacia ignora 3m de dano por queda