

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

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

= + (÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

= 10 + (÷ 2) + SAB

Nível

1 Stunned

Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA

4 Fadiga

Cannot run or charge
-2 Strength and Dexterity

8 Sickened

-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks

12 Staggered

May make a standard or move action, but not both

16 Cego

Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

ou

Deafened

-4 initiative; 20% miss chance when attacking
-4 on opposed Perception
automatically fail Perception checks for sound

20 Paralizado

Sem ação nesta rodada
Perde DESe ganha CA; -2 CA

TALENTO BÔNUS

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

Nível

□ Desviar Objetos

□ □ Esquiva

1

□ Agarrar Aprimorado

□ Estilo Escorpion

□ Throw Anything

Nível

6

□ Gorgon's Fist

□ Improved Bull Rush

□ Improved Disarm

□ Improved Feint

□ Improved Trip

□ Mobilidade

Nível

10

□ Improved Critical

□ Medusa's Wrath

□ Flechas Arrebatadora

□ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

7

Nível do Monge

=

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

dias =

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

= 10 + (÷ 2) + SAB

MYSTIC PERSISTENCE

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

Nível

19

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível

20

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Dano de Ataque Desarmado

Nível de Talento

Monge Bônus

peq / gde

1

■

d6

d4 / d8

Bônus de Classe de Armadura

Rajada de Golpes
Ataque Desarmado
Stunning Fist

Use uma ação de ataque total para mais ataques
Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas
Stun (or other effects) target for one round

2

■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

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 Insight bonus to knowledge and skills

4

d8

d6 / d6

Piscina de KI (Magia)
Queda Suave 6m

Tratar ataques 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
Slow Fall 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / d8

Queda Suave 40 ft

9

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido +9m

Avoid half damage on failed reflex save
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

■

Piscina 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

Abundant step
Movimento Rápido +12m
Queda Suave 18 m

Slip magically between spaces - 2 ki points
(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Mystic Presence +2

Insight bonus to AC and CMD

14

■

Slow Fall 21m

15

Mãos Vibrantes
Fast Movement +15m

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

16

2d8

2d6 / d8

Piscina de KI (adamante)
Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal
Idiomas do Sol e da Lua

No age penalties or artificial ageing
Pode falar com qualquer criatura viva

18

■

Fast Movement +18m
Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Mystic Persistence

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 extra-planar

Piscina de KI

PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível

3

Nível

4

Nível do Monge

= SAB

= 2 + (÷ 2) + SAB

Piscina 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	13.5	15m	16.5m
PULO LONGO	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
PULO ALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
	Acrobacia +4											

for every 10ft of your standard move above 30ft

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