

KI MYSTIC

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\left[\text{Box} \right] = \left[\text{Box} \right] + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

(Arredonda para Baixo)

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\left[\text{Box} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

Nível

1 Stunned

Perde ação neste turno DESbônus para CA; -2 CA

4 Fadigado

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

Perde ação neste turno DESbônus para 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

$\left[\text{Box} \right] =$

Nível de Monge

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

$\left[\text{Box} \right]$ dias =

Nível

15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

$$\left[\text{Box} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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

PERFECT SELF

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 Bônus

Monge

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 EMC
Insight bonus to knowledge and skills

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de KI (Magia)

Slow Fall 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas
Reduce effective falling height using wall

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

■

Fast Movement +6m

Slow Fall 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10

d8 / 2d8

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)

Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Mystic Visions

Receive enlightenment while you rest - 2 ki points

12

2d6

d10 / 3d6

Abundant step

Movimento Rápido +12m

Slow Fall 18m

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

Quivering Palm

Fast Movement +15m

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

16

2d8

2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)

Queda Suave 80 ft

Trata o ataque desarmado como arma de adamantite

17

Corpo Atemporal

Tongue of the Sun and Moon

No age penalties or artificial ageing
Speak with any living creature

18

■

Movimento Rápido +18m

Slow Fall 27m

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Mystic Persistence

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

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self

Queda Suave Qualquer distancia

Mystic Presence +4

Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI
CAPACIDADE

Nível

3

Nível

4

Nível de Monge

$\left[\text{Box} \right] =$

SAB

$$= 2 + \left(\frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

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	13.5m	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 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda