MONK OF THE Nível de	``			MON	GE
FOUR WINDS	Nível de	Talent	Dano de O Ataque		
BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA  CA BÔNUS  Nível de Monge	Monge 1	Bônu	S Ataque S Desarmado peq / gde d6 d4 / d8	Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Elemental Fist	Use uma ação de ataque total para mais ataques Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Adiciona dano elemental para um ataque
$ = SAB + ( \div 4) $	2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
+ DMC (Arredonda para Baixo)  Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless	3			Movimento Rápido <b>+3m</b> Treinamento de Manobras Still Mind	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBApara calcular B +2 saving throws against enchantment
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FISTNível de Non-Monk	4		d8 d6 / 2d6	Piscina de KI (Magia) Slow Fall <b>6m</b>	Tratarataques desarmados como armas mágicas Reduce effective falling height using wall
PER DAY  Monge  Levels  + ( ÷ 4)	5			Salto Alto Purity of Body	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +20para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
ELEMENTAL FIST (Arredonda para Baixo) TODAY	6			Movimento Rápido <b>+6m</b> Slow Fall <b>9m</b>	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
ELEMENTAL Nível de DAMAGE Monge	8		<b>d10</b> d8 / 2d8	Queda Suave <b>40 ft</b>	
= 1 + ( ÷(Afredonda para Baixo)	9			Evasão Aprimorada Movimento Rápido <b>+9m</b>	Avoid half damage on failed reflex save (concede <b>+12</b> para testes de acrobacias e saltar)
TALENTO BÔNUS  ☐ Catch off-guard ☐ Reflexos em Combate	10			Reserva de KI (leal) Queda Suave <b>50 f</b> t	Considera ataque desarmado como Arma Leal
lível □ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva  1 □ Agarrar Aprimorado □ Estilo Escorpion	11			Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos
☐ Throw Anything ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Slow Time Movimento Rápido <b>+12m</b> Queda Suave <b>18 m</b>	Gain two extra standard actions - <b>6 ki points</b> (concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)
6	13			Alma de Diamante	Resistência a Magia
lível   Improved Critical   Medusa's Wrath	14			Queda Suave 21m	
10 ☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento  INTEGRIDADE CORPORAL	15			Quivering Palm Movimento Rápido <b>15m</b>	Delayed death (concede <b>+20</b> para testes de acrobacias e saltar)
PONTOS DE lível VIDA Nível de Monge	16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave <b>80 ft</b>	Trata o ataque desarmado como arma de adamante
ALMA DE DIAMANTE	17			Aspect Master Tongue of the Sun and Moon	Choose an aspect of the natural world Speak with any living creature
Nível MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge	18			Movimento Rápido <b>+18m</b> Queda Suave <b>90 ft</b>	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
13 = 10 +	19			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
QUIVERING PALM  QUIVER DAYS  Nível de Monge	20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Immortality Queda Suave <b>Qualquer distanc</b>	Never age, spontaneously reincarnate ia
dias =	` _			Reserva	de KI
RESISTÊNCIA FORTITUDE Monge	PISCIN CAPAC			el de Monge	Reserva de KI
$= 10 + ( \div 2) + SAB$			= (	÷ 2 ) + SAB	
ASPECT MASTER Aspect	MOVE	ER-S		ACROBA ADRADOS AMEAÇADOS de Acrobacia = do Oponente Mo	com metade da velocidade
Special Abilities Nível	MOVE	ER-S	E PELO QU	JADRADO DO INIMIGO	com metade da velocidade  MCD +3m ao mover-se em velocidade  MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

9			Movimento Rápido +9								
10			Reserva de KI (leal) Queda Suave <b>50 ft</b>	Considera ataque desarmado como Arma Leal							
11			Corpo de Diamante	Imune a todos os venenos							
12		2d6 d10 / 3d6	Slow Time Movimento Rápido +1 Queda Suave 18 m	Gain two extra standard actions - <b>6 ki points</b> (concede <b>+16</b> para testes de acrobacias e saltar)							
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia							
14			Queda Suave 21m								
15			Quivering Palm Movimento Rápido <b>15</b>		d death de <b>+20</b> p	ara test	es de a	crobacia	ıs e salt	ar)	
16		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamar Queda Suave <b>80 ft</b>	Trata c	ataque	desarm	ado con	no arma	de ada	mante	
17			Aspect Master Tongue of the Sun and			ect of th / living o					
18			Movimento Rápido +1 Queda Suave 90 ft	(conce	de <b>+24</b> p	ara test	es de a	crobacia	as e salt	ar)	
			Corpo Vazio		Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points						
19											
20		2d10 2d8 / 4d8	Immortality Queda Suave <b>Qualque</b>	r distanci		age, spo	ntaneou	ısly rein	carnate		
20		2d8 / 4d8	Queda Suave Qualque	er distanci eserva	ia		ntaneou	ısly rein	carnate		
		2d8 / 4d8	Queda Suave Qualque	eserva	ia		ntaneou	ısly rein	Re	eserva	
20 PISCIN		2d8 / 4d8 E KI DE Nív	Queda Suave Qualque  Re el de Monge  ÷ 2 ) +	eserva	de K	I	ntaneou	ısly rein	Re	eserva	
20 PISCIN	IDAD	2d8 / 4d8  E KI  DE Nív  = (	Queda Suave Qualque  Re el de Monge  ÷ 2 ) +	SAB CROBA	de K	I Sommer	ntaneou tade da mover-s	velocida	Ro	eserva	
20 PISCIN CAPAC	IDAD	Z KI DE Nív = ( E POR QUA CD E PELO QU	Rel de Monge  ÷ 2) +  ADRADOS AMEAÇA	SAB CROBA ADOS nente MG	de K	Com mei	tade da mover-s tade da '	velocida ee em ve	Ro	eserva	na
20 PISCIN CAPAC	IDAD	E KI DE Nív  E POR QUA CD  Distânce	el de Monge  † 2 ) +  ADRADOS AMEAÇA de Acrobacia = do Opo JADRADO DO INIM	SAB CROBA ADOS nente MO Oponente	de K	Com mei	tade da mover-s tade da '	velocida e em ve velocida e em ve	Ro	eserva	na
20 PISCIN CAPAC  MOVE	ER-SI	E KI DE Nív  E POR QUA CD  E PELO QU CD  Distânc  GO  Distânc	ADRADOS AMEAÇA de Acrobacia = 5 + do cia 1.5m 3m 4.5m CD 5 10 15 cia 30cm 0.6m 1.2m CD 4 8 12	SAB CROBA ADOS nente MC Oponente 1 6m 20 1 1.2m 16	de K ACIAS  MCD 7.5m 25 1.5m 20	com meters and an anomalous and anomalous and anomalous	tade da s mover-s tade da s mover-s 10.5m 35 2.1m 28	velocida e em ve velocida e em ve 12m 40 2.4m 32	Rolling Rollin	eserva e máxim 15m 50 3m 40	na 16.5m
20 PISCINCAPAC MOVE MOVE PULO PULO	LON	E KI DE Nív  E POR QUA CD  E PELO QU CD  Distânc  GO  Distânc	el de Monge  † 2 ) +  AA  ADRADOS AMEAÇA de Acrobacia = do Opo  DADRADO DO INIM de Acrobacia = 5 + do o  Dia 1.5m 3m 4.5m  D 5 10 15  Dia 30cm 0.6m 1.2m  CD 4 8 12  Acrobacia +4	SAB CROBA ADOS nente MC IIGO Oponente 1 6m 20 1 1.2m 16 for eve	de K  ACIAS  MCD  7.5m 25 1.5m	com met +3m ao com met +3m ao 10m 30 1.8m 24 of your s	tade da s mover-s tade da s mover-s 10.5m 35 2.1m 28 standard	velocida ee em ve velocida ee em ve 12m 40 2.4m 32 1 move a	Rolling Rollin	eserva e máxim 15m 50 3m 40	16.5m 55 3.3m