

MONK OF THE
FOUR WINDS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ () ÷ 4

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

=

+

() ÷ 4

(Arredonda para Baixo)

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

ELEMENTAL FIST TODAY

Declare an elemental damage type before making an attack:
Acid, Cold, Electricity or Fire

ELEMENTAL DAMAGE

Nível de Monge

=

1 +

() ÷ 5

(Arredonda para Baixo)

TALENTO BÔNUS

□ Catch off-guard

□ Reflexos em Combate

Nível

□ Desviar Objetos

□ □ Esquiva

1

□ Agarrar Aprimorado

□ Estilo Escorpion

□ Throw Anything

Nível

□ Gorgon's Fist

□ Improved Bull Rush

6

□ Improved Disarm

□ Improved Feint

□ Improved Trip

□ Mobilidade

Nível

□ Improved Critical

□ Medusa's Wrath

10

□ Flechas Arrebatadora

□ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

Nível de Monge

7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA

Nível de Monge

13

=

10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

=

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

15

=

10 +

() ÷ 2

+ SAB

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Nível

17

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível

20

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

Bônus de Classe de Armadura

1

■

d6

d4 / d8

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

2

■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

3

Fast Movement +3m

Treinamento de Manobras

Still Mind

(concede +4 para testes de acrobacias e saltar)

Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular EMC

+2 saving throws against enchantment

4

d8

d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)

Queda Suave 6m

Tratar ataques desarmados como armas mágicas

Reduce effective falling height using wall

5

Salto Alto

Purity of Body

Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar

+20 para testes de saltar - 1 ki ponto

Imune a todas as doenças

6

■

Movimento Rápido +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

Fast Movement +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

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Slow Time

Movimento Rápido +12m

Slow Fall 18m

Gain two extra standard actions - 6 ki points

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Slow Fall 21m

15

Quivering Palm

Movimento Rápido 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

Aspect Master

Tongue of the Sun and Moon

Choose an aspect of the natural world

Speak with any living creature

18

■

Movimento Rápido +18m

Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10

2d8 / 4d8

Immortality

Queda Suave Qualquer distancia

Never age, spontaneously reincarnate

Piscina de KI

Reserva de KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

=

() ÷ 2

+ SAB

Piscina de KI

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

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

CD 20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda