

MONK OF THE FOUR WINDS

Nível de
Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de
Monge

Bonus only applied when unarmoured,
unencumbered and not helpless

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Nível de
Monge

Non-Monk
Levels

= + (÷ 4)

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ELEMENTAL FIST
TODAY (Arredonda para Baixo)

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
☐ Desviar Objetos ☐☐ Esquiva
☐ Agarrar Aprimorado ☐ Estilo Escorpion
☐ Throw Anything

- ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush
☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint
☐ Improved Trip ☐ Mobilidade

- ☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath
☐ Flechas Arrebatadora ☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível de Monge

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge

= 10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias =

Fortitude Resistência CD Nível de Monge

= 10 + (÷ 2) + SAB

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Nível
17

MONGE

Dano de Ataque Desarmado
Nível de talento
Monge Bônus

1	■	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
2	■		Evasão	Avoid all damage on successful reflex save
3			Movimento Rápido +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 BVC +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 Queda Suave 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) 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 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			Aspect Master Tongue of the Sun and Moon	Choose an aspect of the natural world Speak with any living creature
18	■		Fast Movement +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

20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda