

# 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

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 4 \right)$$

(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

$$\boxed{\phantom{00}} = 1 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 5 \right)$$

(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 CURA

Nível Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

## ALMA DE DIAMANTE

Nível MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \boxed{\phantom{00}}$$

## MÃOS VIBRANTES

### VIBRANTES DIAMANTE Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ dias} = \boxed{\phantom{00}}$$

Nível RESISTÊNCIA FORTITUDE CD Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + SAB$$

## ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Nível  
17

## MONGE

Dano de Ataque Desarmado  
Nível de talento  
Monge Bônus

1	■	peq / gde <b>d6</b> 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			Fast Movement +3m Treinamento de Manobras Mente Tranquila	(concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use o nível do monge no lugar de BBA para calcular DMC +2 saving throws against enchantment
4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m	Tratar ataques desarmados como armas mágicas Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha
5			Salto Alto Pureza Corporal	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Imune a todas as doenças
6	■		Fast Movement +6m Queda Suave 9m	(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)
7			Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points
8		<b>d10</b> d8 / 2d8	Slow Fall 12m	
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		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Slow Time Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	Gain two extra standard actions - 6 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia
14	■		Queda Suave 21m	
15			Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
17			Aspect Master Idiomas do Sol e da Lua	Choose an aspect of the natural world Pode falar com qualquer criatura viva
18	■		Movimento Rápido +18m Slow Fall 27m	(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19			Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Immortality Queda Suave Qualquer distancia	Never age, spontaneously reincarnate

## Reserva de KI

### PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + SAB$$

Reserva 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 DMC

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