

MONK OF THE
FOUR WINDS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (÷ 4)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

ELEMENTAL FIST

PUNHO ELEMENTAL POR DIA

Nível de Monge

Níveis de Não-monge

=

+ (÷ 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

Nível 1

☐ Pegar Desprevenido

☐ Reflexos em Combate

☐ Desviar Objetos

☐ □ □ Esquiva

☐ Agarrar Aprimorado

☐ Estilo Escorpion

☐ Arremessar Qualquer Coisa

Nível 6

☐ Punho da Górgona

☐ Ultrapassar Aprimorado

☐ Desarme Aprimorado

☐ Fintar Aprimorado

☐ Derrubar Aprimorado

☐ Mobilidade

Nível 10

☐ Crítico Aprimorado

☐ Ira da Medusa

☐ Flechas Arrebatadora

☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível 7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA

Nível 13

=

10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível 15

dias =

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

=

10 + (÷ 2) + SAB

ASPECT MASTER

Aspecto

Special Abilities

Nível 17

MONGE

Nível de Monge

Dano de Ataque Desarmado

Bônus de Classe de Armadura

peq / gde

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

Evita todo o dano em um teste de reflexos bem sucedido

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 resistências contra encantamento

4

d8

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

■

Movimento Rápido +6m

Queda Suave 9m

(concede +8 para testes de acrobacias e saltar)

7

Integridade Corporal

Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada

Movimento Rápido +9m

Evita metade do dano em uma resistência de reflexos alta
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

10

■

Reserva 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
Fast Movement +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

Fast Movement +15m

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

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva de KI (adamantino)
Queda Suave 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

Queda Suave 90 ft

(concede +24 para testes de acrobacias e saltar)

19

Corpo Vazio

Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Immortality
Queda Suave Qualquer distancia

Never age, spontaneously reincarnate

Reserva de KI

Reserva de KI CAPACIDADE

Nível de Monge

=

(÷ 2) + 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 MCD

com metade da velocidade
+3m ao mover-se em velocidade máxima

PULO LONGO

Distância

CD

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

PULO ALTO

Distância

CD

4

8

12

16

20

24

28

32

36

40

44

Acrobacia +4

para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

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