

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)

(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 VIDA

Nível de Monge

7 =

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA Nível de Monge

Nível = 10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias =

Nível

RESISTÊNCIA FORTITUDE CD

Nível de
Monge

15 = 10 + (÷ 2) + SAB

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Nível

17

MONGE

Nível deTalent
Monge Bônus

Dano de
Ataque
Desarmado
peq / gde

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

■

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)
Slow Fall 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

Avoid half damage on failed reflex save
(concede +12 para testes de acrobacias e saltar)

9

■

Evasão Aprimorada
Movimento Rápido +9m

(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
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

■

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

Reserva de KI

PISCINA 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

	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