	FOUR	WIN	IDS	Monge ;	!	Nível de	Talento	Dano de Ataque					
1	BÔNUS DE (CLASSE	DE ARN	MADURA	7	Monge	Bonus	Desarmado peq / gde) Ar	mour C	lass Bo	nus	
CA B	ÔNUS					1		d6	Ra	ajada de	e Golpe	S	
+	CA 7			Nível de Monge			_	d4/d8		aque De ementa		.do	
MDC	Bônus	= SAI	3 + (÷ 4 ,)	2			Ev	asão			
+]	DMC J		only applied	la para Baixo) I when unarmour ed and not helple		3			Ma	ıst Move anoeuvi ill Mind	re Train		
	IENTAL FIST N	lível de	AL FIST Non-Mo		-	4		d8 d6/2d6		scina d ow Fall		agia)	
PER I	DAY M	Monge +	Levels	·)		_			Hi	gh Jum	ıp		
		 EMENITA	T EICT (Arre	edonda para Baix	ко)	5			Pu	ırity of	Body		
	ТО	DAY				6				st Move ow Fall		+6m	
	re an elemental da Cold, Electricity or		before makii	ng an attack:		7			Wl	holenes	ss of Bo	ody	
ELEM DAM	IENTAL AGE		el de nge	`		8		d10 d8/2d8	Slo	ow Fall	12m		
	= 1	+ (÷(A5re	edonda para Baix	(o)	9				rasão Ap est Move			
×	TA ☐ Catch off-g		BÔNUS ☐ Reflexo	s em Combate		10				scina d ow Fall		al)	
Nível 1	☐ Desviar Obj	etos		squiva		11			Dia	amond	Body		
	☐ Improved G☐ Throw Anyt☐ Gorgon's Fi	hing	□ Scorpio	ed Bull Rush		12		2d6 d10/3d6	Fa	ow Time st Move ow Fall	ement -	+12m	
Nível 6	☐ Improved D	isarm	☐ Improve	ed Feint		13			Dia	amond	Soul		
Nível	☐ Improved C		□ Medusa		_	14			Slo	ow Fall	21m		
10	☐ Flechas Arr		as Ataque E CORPO		0	15				uivering ist Move	,	+15m	
Nível	PONTOS DE VIDA	Nível de		KAL		16		2d8 2d6/3d8		scina do		damante	e)
7		=				17				spect Ma		un and I	Moon
Nível	SPELL RESIST		D SOUL Nível de Mor	nge	-	18				ist Move ow Fall		+18m	
13		= 10 +	+			19				npty Bo			
×	QUIVER DAYS		G PALM Monge			20		2d10 2d8/4d8		nmortali ow Fall		stance	
	days	=			,	<u></u>		240 / 440			_		
Nível	Fortitude	J			ı	*						Pis	scina
15	Resistência C	D	Nível de Monge			PISCIN CAPAC			vel d	le Mong	ıe		
		=10+	(÷2)+ SA	В			= (4	÷ 2)) + :	SAB
×	AS	PECT N	IASTER		-			_				A C	DOD
	Aspect					MOVE	R-SE	POR QUA				AÇAD	
	Special Abilities				_	MOVE	R-SE	PELO QU	AD	RADO	DO II	NIMIG	
Nível 17										Acroba		+ do Op 4.5m	oonente 6m
						PULO	LONG	GO	CD	5	10	15	20
		EDEEG	r cele			HIGH	JUMI		CD	30cm (4 &	8	1.2m 12	1.2m 16 for eve
	P	ERFEC'	SELF							, 101000	JIU 14		101 676

MONK OF THE Nível de Monge	MONGE							
FOUR WINDS BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA	Nível de Monge	Talent Bônus	Desarmado	Armour Class Danus				
ÔNUS Nível de Monge	1	•	peq / gde d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Rajada de Golpes Ataque Desarmado Elemental Fist	Use a full attack action for more attacks Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Add elemental damage to an attack			
Bônus = SAB + (÷ 4)	2			Evasão	Avoid all damage on successful reflex save			
(Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless	3			Fast Movement +3m Manoeuvre Training Still Mind	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment			
ELEMENTAL FIST MENTAL FIST Nível de Non-Monk DAY Monge Levels	4		d8 d6/2d6	Piscina de KI (Magia) Slow Fall 6m	Treat unarmed attacks as magic weapons Reduce effective falling height using wall			
Monge Levels + (÷ 4)	5			High Jump	Add monk level to Acrobatics checks for jumping +20 to jump checks - 1 ki point			
ELEMENTAL FIST (Arredonda para Baixo)	Ĺ			Purity of Body	Immune to all diseases			
TODAY re an elemental damage type before making an attack:	6			Fast Movement +6m Slow Fall 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)			
cold, Electricity or Fire	7			Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points			
MENTAL Nível de AGE Monge	8		d10 d8/2d8	Slow Fall 12m				
= 1 + (÷(Arredonda para Baixo)	9			Evasão Aprimorada Fast Movement +9m	Avoid half damage on failed reflex save (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)			
TALENTO BÔNUS □ Catch off-guard □ Reflexos em Combate	10			Piscina de KI (leal) Slow Fall 15m	Considera ataque desarmado como Arma Leal			
☐ Desviar Objetos ☐ ☐ Esquiva ☐ Improved Grapple ☐ Scorpion Style	11			Diamond Body	Immune to all poisons			
☐ Throw Anything ☐ Gorgon's Fist ☐ Improved Bull Rush	12		2d6 d10 / 3d6	Slow Time Fast Movement +12m Slow Fall 18m	Gain two extra standard actions - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)			
☐ Improved Disarm ☐ Improved Feint ☐ Mobilidade	13			Diamond Soul	Spell resistance			
☐ Improved Critical ☐ Medusa's Wrath	14			Slow Fall 21m				
☐ Flechas Arrebatadoras Ataque em Movimento INTEGRIDADE CORPORAL	15			Quivering Palm Fast Movement +15m	Delayed death (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)			
PONTOS DE VIDA Nível de Monge	16		2d8 2d6/3d8	Piscina de KI (adamante) Slow Fall 24m	Trata o ataque desarmado como arma de adamante			
DIAMOND SOUL	17			Aspect Master Tongue of the Sun and Moon	Choose an aspect of the natural world Speak with any living creature			
SPELL RESISTANCE Nível de Monge	18			Fast Movement +18m Slow Fall 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)			
= 10 +	19			Empty Body	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points			
QUIVERING PALM QUIVER DAYS Nível de Monge	20		2d10	Immortality Slow Fall Any distance	Never age, spontaneously reincarnate			

de KI

Piscina de KI

ATICS

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

com metade da velocidade

MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m 25 30 35 40 45 50 55 1.5m 1.8m 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3.3m 20 24 28 32 36 40

ery 10ft of your standard move above 30ft

ignora 3m de dano por queda

se falhar o pulo em 4 ou menos

SEGURAR NA BORDAD 20 Reflexos

QUEDA CD 15 de Acrobacia

Damage reduction 10/chaotic

Nível Immune to Charm Person and other effects that

Treated as an Outsider

20 target non-outsiders.