

# MONK OF THE FOUR WINDS

Nível de  
Monge

## BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

### CA BÔNUS

+ CA

### MDC Bônus

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

## ELEMENTAL FIST

### ELEMENTAL FIST PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

$$\left[ \text{Box} \right] = \left[ \text{Box} \right] + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{4} \right)$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

**ELEMENTAL FIST** (Arredonda para Baixo)  
**TODAY**

Declare an elemental damage type before making an attack:  
**Acid, Cold, Electricity or Fire**

### ELEMENTAL DAMAGE

Nível de Monge

$$\left[ \text{Box} \right] = 1 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{5} \right)$$

## TALENTO BÔNUS

- Nível 1
- ☐ Catch off-guard
  - ☐ Reflexos em Combate
  - ☐ Desviar Objetos
  - ☐ Esquiva
  - ☐ Improved Grapple
  - ☐ Scorpion Style
  - ☐ Throw Anything

- Nível 6
- ☐ Gorgon's Fist
  - ☐ Improved Bull Rush
  - ☐ Improved Disarm
  - ☐ Improved Feint
  - ☐ Improved Trip
  - ☐ Mobilidade

- Nível 10
- ☐ Improved Critical
  - ☐ Medusa's Wrath
  - ☐ Flechas Arrebatadora
  - ☐ Ataque em Movimento

## INTEGRIDADE CORPORAL

### PONTOS DE VIDA

Nível 7

$$\left[ \text{Box} \right] = \left[ \text{Box} \right]$$

## DIAMOND SOUL

### SPELL RESISTANCE

Nível 13

$$\left[ \text{Box} \right] = 10 + \left[ \text{Box} \right]$$

## QUIVERING PALM

### QUIVER DAYS

Nível de Monge

$$\left[ \text{Box} \right] \text{ days} = \left[ \text{Box} \right]$$

### Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

$$\left[ \text{Box} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

## ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Nível

17

## PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

## MONGE

Nível de Talento  
Monge Bônus

Dano de  
Ataque  
Desarmado

peq / gde

1

■

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

2

■

Evasão

Avoid all damage on successful reflex save

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

4

d8  
d6 / 2d6

Piscina de KI (Magia)  
Slow Fall 6m

Treat unarmed attacks as magic weapons  
Reduce effective falling height using wall

5

High Jump  
Purity of Body

Add monk level to Acrobatics checks for jumping  
+20 to jump checks - 1 ki point  
Immune to all diseases

6

■

Fast Movement +6m  
Slow Fall 9m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

d10  
d8 / 2d8

Slow Fall 12m

9

Evasão Aprimorada  
Fast Movement +9m

Avoid half damage on failed reflex save  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Piscina de KI (leal)  
Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Diamond Body

Immune to all poisons

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)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Slow Fall 21m

15

Quivering Palm  
Fast Movement +15m

Delayed death  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8  
2d6 / 3d8

Piscina de KI (adamante)  
Slow Fall 24m

Trata o ataque desarmado como arma de adamante

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  
Slow Fall 27m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2d10  
2d8 / 4d8

Immortality  
Slow Fall Any distance

Never age, spontaneously reincarnate

## Piscina de KI

### PISCINA DE KI CAPACIDADE

Nível de Monge

$$\left[ \text{Box} \right] = \left( \frac{\text{Nível de Monge}}{2} \right) + SAB$$

### Piscina de KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

### 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
HIGH JUMP	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