

MONK OF THE  
FOUR WINDS

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ ( ÷ 4 )

(Arredonda para Baixo)

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

Nível

1

☐ Catch off-guard

☐ Desviar Objetos

☐ Agarrar Aprimorado

☐ Throw Anything

☐ Reflexos em Combate

☐ Esquiva

☐ Estilo Escorpion

Nível

6

☐ Gorgon's Fist

☐ Improved Disarm

☐ Improved Trip

☐ Improved Bull Rush

☐ Improved Feint

☐ Mobilidade

Nível

10

☐ Improved Critical

☐ Flechas Arrebatadora

☐ Medusa's Wrath

☐ Ataque em Movimento

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA

Nível de Monge

13

=

10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

=

RESISTÊNCIA FORTITUDE

Nível de Monge

15

=

10 +

( ÷ 2 ) +

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

Dano de Ataque Desarmado

Nível de Monge

Bônus de Classe de Armadura

1

■

peq / gde

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

Fast Movement +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 EMC

+2 saving throws against enchantment

4

d8

d6 / 2d6

Reserva 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

■

Fast Movement +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

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)

Slow Fall 15m

Considera ataque desarmado como Arma Leal

11

Corpo de Diamante

Imune a todos os venenos

12

2d6

d10 / 3d6

Slow Time

Movimento Rápido +12m

Slow Fall 18m

Gain two extra standard actions - 6 ki points

(concede +16 para testes de acrobacias e saltar)

13

Alma de Diamante

Resistência a Magia

14

■

Slow Fall 21m

15

Quivering Palm

Fast Movement +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 adamante

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

Slow Fall 27m

(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

Piscina de KI

Reserva de KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

=

( ÷ 2 ) +

SAB

Piscina 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

1.5m

3m

10

15

4.5m

6m

20

7.5m

10m

35

40

10.5m

12m

45

50

13.5m

15m

55

16.5m

PULO ALTO

Distância

CD

4

30cm

0.6m

8

1.2m

12

1.2m

16

1.5m

20

1.8m

24

2.1m

28

2.4m

32

2.7m

36

3m

40

3.3m

44

Acrobacia +4

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

CD 20

Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15

de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda