MONK OF THE Livello	*			MONACO	
FOUR WINDS	Livello				
BONUS CA	da Monad	comonus	Senz'armi Pcl / Grn	Bonus alla Classe Armatura	
CA BONUS Livello da Monaco	1	•	d6	Raffica di colpi Colpo senz'armi Elemental Fist	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Add elemental damage to an attack
$DMC BONUS = SAG + (\div 4)$	2			Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
+ DMC (per difetto) il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi	3			Movimento veloce 3 m Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare il +2TS contro ammaliamento
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Livello Livelli	4		d8 d6/2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta 3 m	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri
e da Monaco non da Monaco e + (÷ 4)	5			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazi i pi +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie
ELEMENTAL FIST (per difetto)	6	_		Movimento Veloce +6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)
Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
ELEMENTAL Livello DAMAGE da Monaco	8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m	
= 1 + (; 5) (per difetto)	9			Eludere migliorato Movimento Veloce +9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)
TALENTI BONUS □ Cogliere fuori guardia Riflessi di combattimento	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
Livello □ Deviare Frecce □ □ □ Schivare	11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
1 □ Lottare migliorato □ Stile dello scorpione □ Lancia tutto □ □ Pugno della gorgone □ Spingere migliorato	12		2d6 d10/3d6	Slow Time Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Gain two extra standard actions - 6 punti ki (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)
Livello 6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migl. □ Mobilità	13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
Livello □ Colpo Critico migliora□ Ira della Medusa	14			Caduta lenta 21 m	
10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido INTEGRITÀ DEL CORPO	15			Palmo tremante Movimento veloce 15 m	Morte ritardata (fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)
PF Livello CURATI Livello	16		2d8 2d6/3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
7 = da Monaco	17			Aspect Master Lingua del Sole e della Luna	Choose an aspect of the natural world Parlare con ogni creatura vivente
Anima adamantina Livello RESISTENZA INCANTESIMivello da Monaco	18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
13 = 10 +	19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
Palmo tremante DURATA GG Livello da Monaco	20		2d10 2d8 / 4d8	Immortality Caduta lenta qualunque dista n	Never age, spontaneously reincarnate
giorn =		RISERVA KI			
15 SALVEZZA Livello da Monaco =10+(÷2)+SAG	RISER CAPAC			Livello da Monaco 2 + SAG	RISERVA KI
ASPECT MASTER *			`	ACDOD	ATICI
Aspetto	Movi	ment		ACROB rso spazi minacciati Acrobazia = DMC Avversar	a metà velocità
Special Abilities Livello	Movi	ment	o attrave	rso lo spazio del nemico	a metà velocità sario +3 m al movimento a velocità piena
17	SALT	O IN I	Distar	za 1,5 m 3 m 4,5 m 6 m CD 5 10 15 20	7,5 m 9 m 10,5 m 12 m 13,5 m 15 m 16,5 m 25 30 35 40 45 50 55
	SALT	O IN		nza 0,3 m 0,6 m 1 m 1.2 m CD 4 8 12 16	1,5 m 1,8 m 2,1 m 2,4 m 2,7 m 3 m 3.3 m 20 24 28 32 36 40 44
PERFEZIONE INTERIORE Trattato come un Esterno	AGGF	RAPP	ARSI		gni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m lisci un salto di 4 o meno
Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti 20 che bersagliano i non Esterni Riduzione del danno 10 (contino	CADU	JTA		CD 15 Acrobazia ignora	are il danno da caduta di 3 m