

# MONK OF THE FOUR WINDS

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

## ELEMENTAL FIST

### ELEMENTAL FIST PER DAY

Livello  
da Monaco

Livelli  
non da Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right] + \left( \frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### ELEMENTAL FIST TODAY

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

### ELEMENTAL DAMAGE

Livello  
da Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = 1 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{5} \right) \text{ (per difetto)}$$

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

- Livello **1** ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare  
☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione  
☐ Lanciare tutto

- Livello **6** ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato  
☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata  
☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

- Livello **10** ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa  
☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

### PF

### CURATI

Livello  
**7**

Livello  
da Monaco

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTESIMA

Livello

**13**

Livello  
da Monaco

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

Livello  
da Monaco

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

Livello

**15**

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

## ASPECT MASTER

Aspetto

Special Abilities

Livello

**17**

## MONACO

Livello Talenti  
da Monaco

Danno  
Colpo  
Senz'armi  
P / G

Bonus

**1**

■

**d6**

d4 / d8

Bonus alla Classe Armatura  
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

**2**

■

Eludere

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito

**3**

Movimento veloce **3 m**  
Addestramento alle manovre  
Mente Lucida

(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare)  
Usa il livello da monaco al posto del **BAB** per calcolare il **BMC**  
**+2** TS contro ammalimento

**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

**5**

Salto in Alto  
Purezza del Corpo

Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti  
**+20** Prove per i salti - **1 punto Ki**  
Immune a tutte le malattie

**6**

■

Movimento veloce **6 m**  
Slow Fall **9 m**

(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)

**7**

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

**8**

**d10**  
d8 / 2d8

Caduta lenta **12 m**

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi  
(fornisce **+12** alle prove di Acrobazia per saltare)

**10**

■

Riserva Ki (Legale)  
Caduta lenta **15 m**

Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali

**11**

Corpo Adamantino

Immune a tutti i veleni

**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)

**13**

Anima adamantina

Resistenza Inc.

**14**

■

Caduta lenta **21 m**

**15**

Palmo tremante  
Movimento veloce **15 m**

Morte ritardata  
(fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)

**16**

**2d8**  
2d6 / 3d8

Riserva Ki (di Adamantio)  
Caduta lenta **24 m**

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

**17**

Aspect Master  
Lingua del Sole e della Luna

Choose an aspect of the natural world  
Parlare con ogni creatura vivente

**18**

■

Movimento veloce **18 m**  
Caduta lenta **27 m**

(fornisce **+24** alle prove di Acrobazia per saltare)

**19**

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 punti Ki**

**20**

**2d10**  
2d8 / 4d8

Immortality  
Caduta lenta **qualunque distanza**

Never age, spontaneously reincarnate

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

$$\left[ \text{ } \right] = \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

### RISERVA KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICI

### Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

### Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

	Distanza	1,5 m	3 m	4,5 m	6 m	7,5 m	9 m	10,5 m	12 m	13,5 m	15 m	16,5 m
<b>SALTO IN LUNGO</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distanza	0,3 m	0,6 m	1 m	1,2 m	1,5 m	1,8 m	2,1 m	2,4 m	2,7 m	3 m	3,3 m
<b>SALTO IN ALTO</b>	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

+4 Acrobazia

per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

### AGGRAPPARSI

CD TS Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

### CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m