

MONK OF THE FOUR WINDS

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

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

□□ □□
□□ □□
□□ □□

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

Livello
da Monaco

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

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

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

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

ASPECT MASTER

Aspetto

Special Abilities

Livello
17

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus

Danno
Colpo
Senz'armi
P / G

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	
9			Eludere migliorato Movimento veloce 10 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

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

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
SALTO IN LUNGO	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
SALTO IN ALTO	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