MONK OF THE Livello	MONACO				ACO
MONK OF THE Livello FOUR WINDS	Livello T	alent	. Danno I Colpo		
BONUS CA	da Monaco	onus	Senz'armi P / G	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
$ = 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 +2TS contro ammaliamento
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Livello Livelli PER DAY da Monaco non da Monaco	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
= + (÷ 4)	5			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie
ELEMENTAL FIST (per difetto) TODAY	6			Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle 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 10 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)
☐ Cogliede di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
Livello Deviare Frecce Schivare 1 Lottare migliorato Stile dello scorpione	11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
☐ 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)
6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorat □ Mobilità	13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
Livello Colpo Critico migliora Collera 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 da Monaco	16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
7 = da Monaco Anima adamantina	17			Aspect Master Lingua del Sole e della Luna	Choose an aspect of the natural world Parlare con ogni creatura vivente
RESISTENZA INCANTESIILivello 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 PALMO Livello da Monaco	20		2d10 2d8 / 4d8	Immortality Caduta lenta qualunque distar	Never age, spontaneously reincarnate nza
giorn = da mondo				RISER	VA KI
15 SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (÷ 2) + SAG	RISERV CAPACI			Livello la Monaco ÷ 2) + SAG	RISERVA KI
ASPECT MASTER Aspetto Special Abilities Livello			CD o attraver	ACROB so spazi minacciati Acrobazia = DMC Avversari so lo spazio del nemico Acrobazia = 5 + DMC Avver	SATICI a metà velocità
17	SALTO		Distan: LUNGO (Distan:	za 1,5 m 3 m 4,5 m 6 m CD 5 10 15 20 za 0,3 m 0,6 m 1 m 1.2 m CD 4 8 12 16	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 1 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
	AGGRA	PPA	ARSI (gni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m llisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia ignorare il danno da caduta di 3 m

il BMC