MONK OF THE Livello	×	MONACO			
FOUR WINDS	Livello ca Monac		Colbo		
BONUS CA	da Monad	coonus	Senz'armi P/G	Armour Class Bonus	
+ CA Livello da Monaco	1	•	d6 d4/d8	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
(Arrotondato 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il liv. da Monaco invece del BAB for calculating CM +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			High Jump 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 Arrotondato per difetto) TODAY	6	-		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
ELEMENTAL Livello DAMAGE da Monaco	8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m	
= 1 + (9			Eludere migliorato Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
☐ 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 1 □ Lottare migliorato □ Stile dello scorpione	11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
☐ Lancia tutto ☐ Puqno della qorqone ☐ Spingere miqliorato	12		2d6 d10/3d6	Slow Time Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Gain two extra standard actions - 6 punti ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
Livello 6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migl. □ Mobilità	13			Diamond Soul	Spell resistance
Livello Colpo Critico migl. Ira della Medusa	14			Caduta lenta 21 m	
10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido INTEGRITA' DEL CORPO	15			Quivering Palm Movimento veloce 15 m	Morte ritardata (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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 =	17			Aspect Master Lingua del Sole e della Luna	Choose an aspect of the natural world Parlare con ogni creatura vivente
Anima adamantina RES. RESISTANCE Livello da Monaco	18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
13 = 10 +	19			Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points
Palmo tremante DURATA DAYS Livello da Monaco	20		2d10 2d8/4d8	Immortality Caduta lenta qualunque distar	Never age, spontaneously reincarnate Iza
giorn =	RISERVA KI				
15 SALVEZZA Livello da Monaco	RISER			llo da Monaco	RISERVA KI
$=$ 10+ $(\div 2)$ +SAG			= (÷ 2) + SAG	
ASPECT MASTER				ACROB	ATICS
Aspetto	Movi	ment		rso spazi minacciati Acrobazia = CMD	a metà velocità +3 m al movimento a velocità piena
Special Abilities Livello	Movi	ment		rso lo spazio del nemico Acrobazia = CMD	a metà velocità +3 m al movimento a velocità piena
17	SALT	O IN I	LUNGO	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
PERFEZIONE INTERIORE	SALT	O IN A		CD 4 8 12 16	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 qni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m
Trattato come un Esterno	AGGE	RAPPA	ARSI		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/caotico	CADU	JTA	(CD 15 Acrobazia ignor	are il danno da caduta di 3 m