

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

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

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

Livello
da Monaco

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

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ 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 migl. ☐ Ira della Medusa
☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

Livello

7

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \dots$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMI

Livello

13

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = 10 + \dots$$

Palmo tremante

DURATA GIORNI

Livello

15

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] \text{ giorni} = \dots$$

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello

15

Livello
da Monaco

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

ASPECT MASTER

Aspetto

Special Abilities

Livello

17

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello

20

Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus

Danno
Colpo
Senz'armi

Pcl / Grn

Armour Class Bonus

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

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
+2TS contro ammalimento

4

d8

d6 / d6

Riserva Ki (Magica)
Caduta lenta 3 m

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

5

High Jump

Purezza del Corpo

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di 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 / d8

Caduta lenta 12 m

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

9

Eludere migliorato
Fast Movement 9 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 / d6

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 agli incantesimi

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Palmo tremante
Movimento veloce 15 m

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

16

2d8

d6 / d8

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

d8 / d8

Immortality
Caduta lenta qualunque distanza

Never age, spontaneously reincarnate

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

a metà velocità

CD Acrobazia = DMC Avversario

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

a metà velocità

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

+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