MONK OF THE FOUR WINDS

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4) (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 ÷ 4) (per difetto)

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

= 1 + (Livello da Monaco ÷ 5) (per difetto)

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

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

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Ira della Medusa
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7

PF CURATI = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13

RESISTENZA INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

DURATA PALMO = Livello da Monaco giorni

Livello 15

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

ASPECT MASTER

Aspetto

Special Abilities

Livello 17

PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20

Trattato come un Esterno

Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi P / G		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus 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 ammaliamento
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			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 / 2d8	Caduta lenta **12 m**	
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 / 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

= (Livello da Monaco ÷ 2) + 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