MONK OF THE Livello	MONACO			ACO	
FOUR WINDS	Livello	Talent	. Danno Colpo		
BONUS CA	са мопа	<b>C (0</b> ) ON US	Senz'armi P/G	Armour Class Bonus	
+ CA Livello da Monaco	1	-	<b>d6</b> d4/d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Elemental Fist	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come ar ni Add elemental damage to an attack
DMC BONUS $=$ 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 <b>3 m</b> 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	4		d8 d6/2d6	Riserva Ki (Magiche) Caduta lenta <b>3 m</b>	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri
= + ( ÷ 4)	5			High Jump Purezza del Corpo	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazi i pe +20Prove per i salti - 1 <b>punto Ki</b> Immune a tutte le malattie
ELEMENTAL FIST (per difetto)	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 Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce <b>+12</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
TALENTI BONUS  ☐ Cogliere fuori guardia☐ Riflessi di combattimento	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
Livello ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare	11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
☐ Lancia tutto ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato	12		2d6 d10/3d6	Slow Time Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	Gain two extra standard actions - <b>6 punti ki</b> (fornisce <b>+16</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
Livello 6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorato □ Mobilità	13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
Livello   Colpo Critico migl.   Ira della Medusa	14			Caduta Lenta 21 m	
10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido  INTEGRITÀ DEL CORPO	15			Palmo tremante Movimento veloce <b>15 m</b>	Morte ritardata (fornisce <b>+20</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
PF Livello CURATI Livello	16		2d8 2d6/3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
7 = da Monaco	17			Aspect Master Lingua del Sole e della Luna	Choose an aspect of the natural world Parlare con ogni creatura vivente
Anima adamantina  Livello RESISTENZA INCANTESINIVEllo da Monaco	18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce <b>+24</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
13 = 10 +	19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 punti Ki</b>
Palmo tremante  QUIVER GIORNI Livello da Monaco	20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Immortality Caduta lenta <b>qualunque dista</b> n	Never age, spontaneously reincarnate
Livello giorn	RISERVA KI				
15 SALVEZZA Livello da Monaco  =10+( ÷2)+SAG	CAPA			Livello da Monaco 2 + SAG	RISERVA KI
ASPECT MASTER .				A CDOD	- 000 000
Aspetto	Movi	ment		ACROB rso spazi minacciati ) Acrobazia = DMC Avversar	a metà velocità
Special Abilities Livello	Movi	ment	o attrave	rso lo spazio del nemico	a metà velocità sario +3 m al movimento a velocità piena
17	SALT	O IN I	Distan	nza 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
	SALT	O IN		CD 4 8 12 16	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
PERFEZIONE INTERIORE  Trattato come un Esterno	AGGI	RAPP!	ARSI		gni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m lisci un salto di 4 o meno
Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti  20 che bersagliano i non Esterni  Piduzione del danna 10 (pagetica)	CADU	JTA		CD 15 Acrobazia ignora	are il danno da caduta di 3 m