WEAPON ADEPT (MONACO)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY = Livello da Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4) (per difetto)

PERFECT STRIKE TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Arma

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliede di Sorpresa
- ☐ 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 migliorato
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migliorato
- ☐ Collera 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

Livello 15
- DURATA PALMO = Livello da Monaco giorni
- SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

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	Bonus alla Classe Armatura Raffica di colpi Colpo senz'armi Perfect Strike	 Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Roll attack twice when using a monk weapon
2	■		Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon
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			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungi il liv. da Monaco ad 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** Way of the Weapon Master **2**	(fornisce **+8**alle prove di Acrobazia per saltare) Weapon Specialisation for the same monk weapon
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta **12 m**	
9			Eludere Movimento veloce **10 m**	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito (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	Passo abbondante Movimento veloce **12 m** Caduta lenta **18 m**	Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 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			Uncanny Initiative Lingua del Sole e della Luna	Choose your own initiative roll 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	Pure Power Caduta lenta **qualunque distanza**	**+2** to Strength, Dexterity and Wisdom score

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ = (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

ACROBATICI

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