

WEAPON ADEPT

Livello da Monaco

(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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAY

Livello da Monaco

Livelli non da Monaco

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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

☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

Livello ☐ Deviare Frecce

☐ ☐ ☐ Schivare

1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione

☐ Lancia tutto

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello 6 ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migl. ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliora ☐ Ira della Medusa

10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

Livello

7

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA Livello

Livello

13

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

Palmo tremante

DURATA GG

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] \text{ giorni} = \left[\text{ } \right]$$

SALVEZZA

TEMPRA CD

Livello

15

Livello da Monaco

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

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

Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn

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
+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

■

Salto in Alto

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
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 / d8

Caduta lenta 12 m

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

9

■

Eludere
Movimento Veloce +9 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 / d6

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

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

15

■

Palmo tremante
Movimento veloce 15 m

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

16

■

2d8

2d6 / d8

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 / d8

Pure Power
Caduta lenta qualunque distanza

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

a metà velocità

+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