

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

Livello
da Monaco

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello
da Monaco

Livelli
non da Monaco

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

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

Livello

1 Stordito Nessuna azione questo round
Perde il **bonusDES** alla CA; -2 alla CA

4 Affaticato Non può correre o caricare
-2 Forza e Destrezza

8 Infermo -2 a tiri per colpire, danni, tiri
salvezza, abilità e prove caratteristica

12 Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento,
ma non entrambe

16 Accecato Perde bonus **DES** alla CA; -2 CA

o -4 a prove su **FORE DE** Se prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

Assordato -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca
-4 su prove opposte di Percezione
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde il **bonusDES** alla CA; -2 alla CA

TALENTI BONUS

☐ Cogliere di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

Livello ☐ Deviare Freccie

☐☐☐ Schivare

1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione

☐ Lancia tutto

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello **6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa

10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello Monaco

7

$$= \text{SAG}$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATA Livello Monaco

Livello **13**

$$= 10 + \text{SAG}$$

Palmo tremante

DURATA PALMO Livello Monaco

giorni

$$= \text{SAG}$$

Livello **15** **SALVEZZA TEMPRA CD**

Livello
da Monaco

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

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti

20 che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus Danno
Colpo Senz'armi
P / G

1

■

d6

d4 / d8

Bonus alla Classe Armatura
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Pugno Stordente

Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi
Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi
Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round

2

■

Iron Monk

Toughness and +1 natural armour

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 ammaliamento

4

d8
d6 / 2d6

Riserva Ki (Magica)
Bastion Stance

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Cannot be knocked prone or moved while stationary

5

Iron Limb Defence
Purezza del Corpo

+2 shield bonus to **AC** and **CMD** while stationary
Increase bonus to +4 - **1 ki point**
Immune a tutte le malattie

6

■

Movimento veloce **6 m**

(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

8

d10
d8 / 2d8

Adamantine Monk

Riduzione del danno
Double damage reduction - **1 ki point**
(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

9

Movimento veloce **10 m**

(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

10

■

Riserva Ki (Legale)

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**

Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**
(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

■

Palmo tremante
Movimento veloce **15 m**

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

15

2d8
2d6 / 3d8

Riserva Ki (di Adamantio)
Bastion Stance 2

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
Cannot be moved, even by teleportation

16

■

Corpo senza tempo
Vow of Silence

Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale
+2 insight to **AC** and **CMD**
+4 to Sense Motive, Stealth, Perception

17

■

Movimento veloce **18 m**

(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)

18

■

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 punti Ki**

19

■

Perfezione interiore

Trattato come Esterno

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfezione interiore

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello Monaco

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

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