

# 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

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

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

☐ Cogliede di Sorpresa ☐ 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 migliorato ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliora ☐ Collera della Medusa

10

☐ Afferrare Frecce

☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

Livello

7

Livello Monaco

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \dots$$

## Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATA Livello Monaco

Livello

13

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \dots$$

## Palmo tremante

DURATA PALMO Livello Monaco

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ giorni} = \dots$$

Livello

15

SALVEZZA  
TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

## 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

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.  
+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

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 / 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 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 / 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 Monaco

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + SAG$$

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