HUNGRY GHOST MONK

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4)

(Arrotondato per difetto)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

= Livello da Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4)

(Arrotondato per difetto)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

mtrs = (Livello da Monaco ÷ 5) × 5ft

SALVEZZA TEMPRA CD

= 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

Fortitude save to avoid being knocked prone

Livello 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

STEAL KI

Livello 5 On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.

Livello 11 For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ 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
- ☐ Ira della Medusa
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Attacco Rapido

LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Livello 7 PF CURATI

= Livello da Monaco

SIPPING DEMON

Livello 13
Gain 1hp on a successful melee attack
Gain WIS hp on a confirmed critical attack
You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

Palmo tremante

QUIVER GIORNI

giorni = Livello da Monaco

Livello 15 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 Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Raffica di colpi Colpo senz'armi Punishing Kick	 Uso di una Azione di attacco completo per più attacch Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi Push targets away from you
2	■		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
3			Movimento veloce **3 m** Addestramento alle manovre Still Mind	(che garantisce **+4**ad Acrobazia) Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB**per calcolare il B **+2**TS contro ammaliamento
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magiche) Caduta lenta **3 m**	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando muri
5			High Jump Steal Ki	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salt **+20**Prove per i salti - **1 punto Ki** Take ki from other creatures
6	■		Movimento veloce **6 m** Caduta lenta **10 m**	(che garantisce **+8**ad Acrobazia)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta **12 m**	
9			Eludere migliorato Movimento veloce **10 m**	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (che fornisce **+12**ad Acrobazia)
10	■		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta **15 m**	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
12		2d6 d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce **12 m** Caduta lenta **18 m**	Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki** (che garantisce **+16**ad Acrobazia)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Caduta lenta **21 m**	
15			Quivering Palm Movimento veloce **15 m**	Morte ritardata (che fornisce **+20**ad Acrobazia)
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta **24 m**	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
17			Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente
18	■		Movimento veloce **18 m** Caduta lenta **27 m**	(che garantisce **+24**ad Acrobazia)
19			Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 ki points**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caduta lenta **qualunque distanza**	Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

= (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati
CD Acrobazia = DMC **CMD**
a metà velocità
+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico
CD Acrobazia = 5 + DMC **CMD**
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							
CATCH LEDGE	CD	TS Riflessi 20			se fallisci un salto di 4 o meno							
CADUTA	CD	15 Acrobazia			ignorare il danno da caduta di 3 m							