

WEAPON ADEPT

Livello
Monaco

(MONK)

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

Livello
Monaco

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

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYLivello
MonacoLivelli
non da Monaco

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□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

Weapon

TALENTI BONUS

☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimentoLivello ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione☐ Lancia tuttoLivello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato6 ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata☐ Sbilanciare migl. ☐ MobilitàLivello ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

CURATI

Livello da Monaco

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

Anima adamantina

RES. RESISTANCE

Livello da Monaco

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

Palmo tremante

DURATA DAYS Livello da Monaco

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

Livello

15 SALVEZZA

TEMPRA CD

Livello
Monaco

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

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
Monaco bonusDanno
Colpo
Senz'armi
Pcl / Grn

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Perfect StrikeUsa 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(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il
+2TS contro ammalimento

4

d8
d6 / d6Riserva Ki (Magica)
Caduta lenta 3 mTratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

5

High Jump
Purezza del CorpoAggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti
+20Prove 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(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Wholeness of Body

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10
d8 / 2d8

Caduta lenta 12 m

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

9

Eludere
Fast Movement 9 mEvita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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 / 3d6Passo abbondante
Movimento veloce 12 m
Caduta lenta 18 mInfilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Quivering Palm
Movimento veloce 15 mMorte ritardata
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8
2d6 / 3d8Riserva Ki (di Adamantio)
Caduta lenta 24 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

17

Uncanny Initiative
Lingua del Sole e della LunaChoose your own initiative roll
Parlare con ogni creatura vivente

18

■

Movimento veloce 18 m
Caduta lenta 27 m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points

20

2d10
2d8 / 4d8Pure 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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 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

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