

# MONK OF THE HEALING HAND

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

(Arrotondato 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

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

(Arrotondato per difetto)

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round  
Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
- 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 a CA; -2 CA  
-4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di  
Percezione; 50% di mancare quando attacca  
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
- o** 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 **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

- Livello **1** ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare  
☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione  
☐ Lanciare tutto

- Livello **6** ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato  
☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata  
☐ Sbilanciare migl. ☐ Mobilità

- Livello **10** ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa  
☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello **7** **CURATI**

Livello da Monaco

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

## KI SACRIFICE

Livello **11** Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level equal to your Monk level.

Livello **15** As above, but cast *Resurrection*.  
This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

## Anima adamantina

**RES. RESISTANCE**

Livello da Monaco

Livello **13**  $\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$

## TRUE SACRIFICE

Livello **20** All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.

The monk is utterly destroyed, and can never be revived.  
His name can never be spoken or written down again,  
all all written mentions of his name become blank.

## MONACO

Livello Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi P / G	Armour Class Bonus	
<b>1</b>	<b>d6</b> d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	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
<b>2</b>		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
<b>3</b>		Movimento veloce <b>3 m</b> Addestramento alle manovre Mente Lucida	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il liv. da Monaco invece del <b>BAB</b> for calculating <b>CMB</b> +2TS contro ammalimento
<b>4</b>	<b>d8</b> d6 / d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta <b>3 m</b>	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri
<b>5</b>		High Jump Purezza del Corpo	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - <b>1 punto Ki</b> Immune a tutte le malattie
<b>6</b>		Movimento veloce <b>6 m</b> Slow Fall <b>9 m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
<b>7</b>		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - <b>2 punti ki</b>
<b>8</b>	<b>d10</b> d8 / d8	Caduta lenta <b>12 m</b>	
<b>9</b>		Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b>		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
<b>11</b>		Ki Sacrifice	Bring a target back to life - <b>tutti i tuoi punti ki</b>
<b>12</b>	<b>2d6</b> d10 / d6	Passo abbondante Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	Infilarsi magicamente fra gli spazi - <b>2 punti Ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
<b>13</b>		Diamond Soul	Spell resistance
<b>14</b>		Caduta lenta <b>21 m</b>	
<b>15</b>		Ki Sacrifice Movimento veloce <b>15 m</b>	Resurrect a target - <b>tutti i tuoi punti ki</b> (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
<b>16</b>	<b>2d8</b> d6 / d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
<b>17</b>		Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'invecchiamento Parlare con ogni creatura vivente
<b>18</b>		Movimento veloce <b>18 m</b> Caduta lenta <b>27 m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
<b>19</b>		Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 ki points</b>
<b>20</b>	<b>2d10</b> d8 / d8	True Sacrifice Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>	Give your life to revive allies within 50ft

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

### RISERVA KI

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

## 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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