

WEAPON ADEPT (MONK)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

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

(Arrotondato 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

Weapon

TALENTI BONUS

☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

Livello **1** ☐ 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

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello **7** CURATI

Livello da Monaco

☐ =

Anima adamantina

Livello **13** RESISTENZA INCANTATA

☐ = 10 +

Palmo tremante

Livello **15** QUIVER GIORNI

☐ giorni =

Livello **15** TS

TEMPRA DC

Livello da Monaco

☐ = 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
Danno Colpo
Senza armi
Pcl / Grn

Danno Colpo
Senza armi
Pcl / Grn

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus

Raffica di colpi

Colpo senz'armi

Perfect Strike

Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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 TS
+2TS contro ammalimento

4

d8

d6 / d6

Riserva Ki (Magica)

Caduta lenta 3 m

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando i muri

5

High Jump

Purezza del Corpo

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti
+20 Prove per i salti - 1 punto Ki
Immune a tutte le malattie

6

■

Movimento veloce 6 m
Caduta lenta 10 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 / d8

Caduta lenta 12 m

9

Eludere
Movimento veloce 10 m

Evita 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 / d6

Passo abbondante
Movimento veloce 12 m
Caduta lenta 18 m

Infilarsi 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 m

Morte ritardata
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points

20

2d10

2d8 / d8

Pure Power
Caduta lenta qualunque distanza

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello da Monaco

☐ =

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

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

AFFERRARE SPORGENZA

CD 15 Acrobazia

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m