

# MONK OF THE HEALING HAND

Livello Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

(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 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 Monaco

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

Livello

- |    |             |  |                |
|----|-------------|--|----------------|
| 1  | Stordito    | Nessuna azione questo round  | Perde il bonus |
| 4  | Affaticato  | Non può correre o caricare<br>-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<br>-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 |                |
| 20 | Assordato   | -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca -4 su Percezioni opposte<br>fallisce automaticamente Percezione sui suoni  |                |
| 20 | Paralizzato | Nessuna azione questo round  | Perde il bonus |

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

Livello

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | <input type="checkbox"/> Deviare Freccie    | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schivare |
|   | <input type="checkbox"/> Lottare migliorato | <input type="checkbox"/> Stile dello scorpione                                      |
|   | <input type="checkbox"/> Lanciare tutto     |   |

Livello

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 6 | <input type="checkbox"/> Pugno della gorgone  | <input type="checkbox"/> Spingere migliorato |
|   | <input type="checkbox"/> Disarmare migliorato | <input type="checkbox"/> Finta migliorata    |
|   | <input type="checkbox"/> Sbilanciare migl.    | <input type="checkbox"/> Mobilità            |

Livello

- |    |  |   |
|----|--|---|
| 10 | <input type="checkbox"/> Colpo Critico migl. | <input type="checkbox"/> Ira della Medusa |
|    | <input type="checkbox"/> Afferrare Freccie   | <input type="checkbox"/> Attacco Rapido   |

## INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello CURATI

Livello da Monaco

$$7 \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$$

## 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

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

## TRUE SACRIFICE

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

Livello

20 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 Monaco bonus | Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn | Armour Class Bonus   |  |
|---------|----------------------|---------------------------------|--|--|
| 1       | ■                    | d6<br>d4 / d8                   | Raffica di colpi<br>Colpo senz'armi<br>Stunning Fist               | Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi<br>Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi<br>Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round |
| 2       | ■                    |                                 | Eludere  | Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito   |
| 3       |                      |                                 | Movimento veloce 3 m<br>Addestramento alle manovre<br>Mente Lucida | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)<br>Usa il livello da monaco al posto del <b>BAB BAB</b> per calcolare il<br>+2TS contro ammalimento         |
| 4       |                      | d8<br>d6 / d6                   | Riserva Ki (Magica)<br>Caduta lenta 3 m                            | Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche<br>Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri  |
| 5       |                      |                                 | High Jump<br>Purezza del Corpo                                     | Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti<br>+20 Prove per i salti - 1 punto Ki<br>Immune a tutte le malattie  |
| 6       | ■                    |                                 | Movimento veloce 6 m<br>Slow Fall 9 m                              | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)   |
| 7       |                      |                                 | Ancient Healing Hand   | Heal somebody else's wounds - 2 punti ki   |
| 8       |                      | d10<br>d8 / d8                  | Caduta lenta 12 m  |  |
| 9       |                      |                                 | Eludere migliorato<br>Fast Movement 9 m                            | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)  |
| 10      | ■                    |                                 | Riserva Ki (Legale)<br>Caduta lenta 15 m                           | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali   |
| 11      |                      |                                 | Ki Sacrifice   | Bring a target back to life -tutti i tuoi punti ki   |
| 12      |                      | 2d6<br>d10 / 3d6                | Passo abbondante<br>Movimento veloce 12 m<br>Caduta lenta 18 m     | Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki<br>(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)  |
| 13      |                      |                                 | Diamond Soul   | Spell resistance   |
| 14      | ■                    |                                 | Caduta lenta 21 m  |  |
| 15      |                      |                                 | Ki Sacrifice<br>Movimento veloce 15 m                              | Resurrect a target - tutti i tuoi punti ki<br>(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)  |
| 16      |                      | 2d8<br>2d6 / 3d8                | Riserva Ki (di Adamantio)<br>Caduta lenta 24 m                     | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio   |
| 17      |                      |                                 | Corpo senza tempo<br>Lingua del Sole e della Luna                  | Nessuna penalità relativa all'invecchiamento<br>Parlare con ogni creatura vivente  |
| 18      | ■                    |                                 | Movimento veloce 18 m<br>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<br>2d8 / 4d8               | True Sacrifice<br>Caduta lenta qualunque distanza                  | 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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## 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