

MONK OF THE HEALING HAND

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

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

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

Livello

1 Stordito Nessuna azione questo round
Perde **il bonus** **DES alla CA**; -2 alla CA

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 alla CA**; -2 CA
-4 a prove su **FORE** **DE** se prove opposte di

Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

Assordato -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde **il bonus** **DES alla CA**; -2 alla CA

TALENTI BONUS

☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

Livello ☐ Deviare Freccie

☐ ☐ ☐ Schivare

1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione

☐ Lancia tutto

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello **6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa

10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

Livello
7

Livello
da Monaco

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

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

RESISTENZA INCANTESIMA

Livello

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

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
da Monaco

Danno
Colpo
Senz'armi

P / G

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Stunning Fist

Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi
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**
Addestramento alle manovre
Mente Lucida

(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare)
Usa il livello da monaco al posto del **BAB** per calcolare il **BMC**
+2 TS contro ammalimento

4

d8

d6 / d6

Riserva Ki (Magiche)
Caduta lenta **3 m**

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai 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**
Slow Fall **9 m**

(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)

7

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - **2 punti ki**

8

d10

d8 / d8

Caduta lenta **12 m**

9

Eludere migliorato
Fast Movement **9 m**

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
(fornisce **+12** alle prove di Acrobazia per saltare)

10

■

Riserva Ki (Legale)
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

d10 / d6

Passo abbondante
Movimento veloce **12 m**
Caduta lenta **18 m**

Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**
(fornisce **+16** alle prove di Acrobazia per saltare)

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

■

Caduta Lenta **21 m**

15

Ki Sacrifice
Movimento veloce **15 m**

Resurrect a target - **tutti i tuoi punti ki**
(fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)

16

2d8

d6 / d8

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'invecchiamento
Parlare con ogni creatura vivente

18

■

Movimento veloce **18 m**
Caduta lenta **27 m**

(fornisce **+24** alle prove di Acrobazia per saltare)

19

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 punti Ki**

20

2d10

d8 / d8

True Sacrifice
Caduta lenta **qualunque distanza**

Give your life to revive allies within 50ft

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario**

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