

MONACO					
Livello	Talen	Danno Colpo			
a Monac 1	cobonus 	S Senz'armi P/G d6 d4/d8	Armour Class Bonus Raffica di colpi Colpo senz'armi Perfect Strike	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come ar Roll attack twice when using a monk weapon	ni
2			Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon	
3			Movimento veloce 3 m Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolar +2TS contro ammaliamento	il BMC
4		d8 d6/2d6	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 Acrobazi +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie	per i sal
6			Movimento veloce 6 m	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)	
	_		Slow Fall 9 m Way of the Weapon Master 2	Weapon Specialisation for the same monk weapon	
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki	
8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m		
9			Eludere Fast Movement 9 m	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito (fornisce +12alle prove di Acrobazia per saltare)	
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 d10/3d6	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			Palmo tremante Movimento veloce 15 m	Morte ritardata (fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)	
16		2d8 2d6/3d8	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	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)	
19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki	
20		2d10 2d8 / 4d8	Pure Power Caduta lenta qualunque distanz	+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score za	

RISERVA KI

RISERVA KI

ACROBATICS

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

+3 m al movimento a velocità piena

a metà velocità

ignorare il danno da caduta di 3 m

CD 15 Acrobazia

CADUTA

a metà velocità

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario +3 m al movimento a velocità piena

4,5 m 6 m 7,5 m 9 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 SALTO IN ALTO CD 4 8 16 20 24 28 32 36 40 12 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