MONK OF THE Livello LOTUS

×	BONUS CA	
CA BONUS + CA DMC BONUS	Livello da Monaco = SAG + (÷ 4)
+ DMC	il Bonus si applica solo se si è se	enz

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

R	PUGNO STO	DRDENTE	<i>*</i>
TOUCH OF SERENITY PER DAY	Livello da Monaco = + TOUCH OF SERENITY TODAY	Livelli non da Monaco (÷	4) (per difetto)

Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect.

Livelle

DURATION	da Monaco	
rd	= 1 + (÷ 6)	
SALVEZZA VOLONTÀ CD	Livello da Monaco	
	$= 10 + (\div 2)$	

SERENITY

_	TALENTI BONUS
_	

	Cogliede di Sorpresa	Riflessi di combattimento
Livello	Deviare Frecce	□ □ Schivare
1	Lottare migliorato	Stile dello scorpione
	Lancia tutto	

	Lancia tutto	
	Pugno della gorgone 🗆	Spingere migliorato
ivello.	Disarmare migliorato \square	Finta migliorata
•	Chilanciare migliorate	Mohilità

	obilationare inigitorate	Mobilita
Livello	Colpo Critico migliora	Collera della Medusa
10	Afferrare Frecce □	Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO
INTEGRATA DEL CORTO

	CURATI		Livello
7		=	da Monaco

TOUCH OF SURRENDER

Livello opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw.

Effect lasts until dismissed, used on another target or

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp.

``	Anima adamantina
Livello 13	RESISTENZA INCANTESIAtivello a Monaco = 10 +
	MOLICII OF DEACE

Livello Once a day, announce before making a melee attack.

On a hit, the attack deals no damage but target is charmed.
No saving throw.

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno
Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti
20 che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno 10/caotico

-			MONA	ACO	
Livello a Monac	Talenti coonus	Danno Colpo Senz'armi			
1	•	P / G d6 d4 / d8	Bonus alla Classe Armatura Raffica di colpi Colpo senz'armi Touch of Serenity	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	
2			Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito	
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 BABper calcolare +2TS contro ammaliamento	il BM0
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta 3 m	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri	
5			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie	
6	•		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)	
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki	
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta 12 m		
9			Eludere migliorato Movimento veloce 10 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			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni	
12		2d6 d10 / 3d6	Touch of Surrender Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Target of an attack surrenders - 6 punti ki (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)	
13			Anima adamantina	Resistenza Inc.	
14			Caduta lenta 21 m		
15			Touch of Peace 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			Corpo senza tempo Learned Master	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento arti Linguistics and Knowledge are class skills using WIS	iciale
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	Perfezione interiore Caduta lenta qualunque distan z	Trattato come Esterno za	

RISERVA K

RISERVA KI CAPACITÀ	Livello	RISERVA KI
	$= \begin{pmatrix} \text{da Monaco} \\ \div 2 \end{pmatrix} + \text{SAG}$	

- (+ 2) + SAG		
ACROBATIO	CI	
Movimento attraverso spazi minacciati	a metà velocità	

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD 15 Acrobazia

CADUTA

CD Acrobazia - E + DMC Avareario

CD ACIODAZIA - 5 + DIVIC AVVEISATIO +5 III al movimento a velocita piena												
Dista	anza	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
								2,1 m 28			3 m 40	3,3 m 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							

a metà velocità

ignorare il danno da caduta di 3 m