

SOHEI

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

TALENTI BONUS

- Livello 1
- ☐ Cogliere di Sorpresa
 - ☐ Riflessi di combattimento
 - ☐ 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
 - ☐ Collera della Medusa
 - ☐ Afferrare Frecce
 - ☐ Attacco Rapido

- ☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check
- ☐ Mounted Archery Halve the penalty for ranged attacks
- ☐ Ride-by Attack Move before and after a charge attack
- ☐ Spirited Charge Double damage
- ☐ Trample Overrun enemies
- ☐ Unseat Knock opponents from their mounts

MONASTIC MOUNT

DURATA
AL GIORNOLivello
da Bardo

$$\text{rd} = 2 + \left(\frac{\text{Livello da Bardo}}{\times 2} \right) +$$

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello Tipo di arma

5 ☐ ☐ ☐ ☐9 ☐ ☐ ☐13 ☐ ☐17 ☐

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

$$\text{Livello 7} \quad \boxed{} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{}$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA

$$\text{Livello 13} \quad \boxed{} = 10 + \frac{\text{Livello da Monaco}}{}$$

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 da Monaco	Danno Colpo Senz'armi P / G	Bonus alla Classe Armatura	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Devoted Guardian	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative
2	■		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
3			Maneuvre Training Mente Lucida	Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC +2TS contro ammalimento
4			Riserva Ki (Magica) Monastic Mount Ki Weapon	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 ki point per enhancement
5			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie
6	■			
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
9			Eludere migliorato	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
10	■		Riserva Ki (Legale)	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
12				
13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
14	■			
15			Palmo tremante	Morte ritardata
16			Riserva Ki (di Adamantio)	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
17			Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente
18	■			
19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
20			Perfezione interiore	Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

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

RISERVA KI

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ACROBATICI

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