

MONK OF THE LOTUS

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

PUGNO STORDENTE

TOUCH OF SERENITY PER DAY

$$\boxed{\text{ }} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

TOUCH OF SERENITY TODAY

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.

SERENITY DURATION

$$\boxed{\text{ }} \text{ rd} = 1 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{6} \right)$$

SALVEZZA VOLONTÀ CD

$$\boxed{\text{ }} = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliedie di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

- Livello ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare

- 1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
☐ Lancia tutto

- Livello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

- 6 ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata
☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

- Livello ☐ Colpo Critico migliora ☐ Collera della Medusa

- 10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

$$\boxed{\text{ }} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$$

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw.

- Livello 12 Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMO

$$\boxed{\text{ }} = 10 + \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$$

TOUCH OF PEACE

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 20 Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus

Danno Colpo
Senz'armi
P / G

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

1

■

d6

d4 / d8

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
+2TS contro ammalimento

4

d8

d6 / d6

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

+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

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10

d8 / d8

Caduta lenta 12 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi

(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

9

Eludere migliorato

Movimento veloce 10 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali

10

■

Riserva Ki (Legale)

Caduta lenta 15 m

11

Corpo Adamantino

Immune a tutti i veleni

12

2d6

d10 / d6

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 / d8

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 artificiale

Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

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 / d8

Perfezione interiore

Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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

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