

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

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

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 Freccie ☐ ☐ ☐ 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 Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

Livello ☐ Livello Monaco

7 ☐

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

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATI

Livello ☐ Livello Monaco

13 ☐ = 10 + ☐

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

20 Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello Talenti
da Monaco

Danno
Colpo
Senz'armi

P / G

1

■

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 +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

Immune a tutti i veleni

11

Corpo Adamantino

Target of an attack surrenders - 6 punti ki
(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)

12

2d6

d10 / d10

Touch of Surrender
Movimento veloce 12 m
Caduta lenta 18 m

Resistenza Inc.

13

Anima adamantina

Caduta lenta 21 m

14

■

Touch of Peace
Movimento veloce 15 m

Morte ritardata
(fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)

15

2d8

2d6 / d8

Riserva Ki (di Adamantio)
Caduta lenta 24 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

16

Corpo senza tempo
Learned Master

Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale
Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

17

■

Movimento veloce 18 m
Caduta lenta 27 m

(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)

18

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki

19

2d10

2d8 / d8

Perfezione interiore
Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello Monaco

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

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

a metà velocità

CD Acrobazia = DMC Avversario

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

a metà velocità

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

+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