

## SOHEI

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

## CA BONUS

+ CA

## DMC BONUS

+ DMC

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

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

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliedee 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 migliorato ☐ Collera della Medusa
- 10** ☐ 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

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

## ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello Tipo di arma

**5** ☐ ☐ ☐ ☐**9** ☐ ☐ ☐**13** ☐ ☐**17** ☐

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

Livello Monaco

**7**  =

## Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATI Livello Monaco

Livello **13**  = 10 +

## 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

## MONACO

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

## RISERVA KI

RISERVA KI  
CAPACITÀ

Livello Monaco

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

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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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