

SENSEI (MONACO)

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE
AL GIORNO

Livello
da Monaco

Livelli
da Monaco

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

□□ □□
□□ □□
□□ □□

PUGNO STORDENTE
OGGI

(per difetto)

SALVEZZA
TEMPRA CD

Livello
da Monaco

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Livello

1 Stordito Nessuna azione questo round
Perde **il bonus**DES alla CA; -2 alla CA

4 Affaticato Non può correre o caricare
-2 Forza e Destrezza

8 Infermo -2 a tiri per colpire, danni, tiri
salvezza, abilità e prove caratteristica

12 Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento,
ma non entrambe

16 Accecato Perde bonus **DES** alla CA; -2 CA
-4 a prove su **FOR** **DE** Se prove opposte di

Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

Assordato -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde **il bonus**DES alla CA; -2 alla CA

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Freccie
- ☐ Schivare
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY

Livello
da Monaco

$$\boxed{} = \boxed{} + \text{SAG}$$

ISPIRARE CORAGGIO

Livello

1 + Bonus against charm and compulsion
Bonus a tiri di attacco e danni

ISPIRARE COMPETENZA

Livello

3 +

ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

Livello

9 2 dadi vita bonus
+2d10 (incluso bonus di Cos)

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello

7 CURATI Livello
da Monaco

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA Livello
da Monaco

Livello

13 = 10 +

Palmo tremante

DURATA GG

Livello
da Monaco

Livello

15 **SALVEZZA**
TEMPRA CD Livello
da Monaco

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

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
Pcl / Grn

Bonus alla Classe Armatura
Advice
Colpo senz'armi
Pugno Stordente

Ispirare Coraggio
Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi
Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round

1

■

d6

d4 / d8

2

Insightful Strike

Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons

3

Advice 2
Addestramento alle manovre
Mente Lucida

Ispirare Competenza
Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC.
+2TS contro ammaliamento

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

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti
+20 Prove per i salti - **1 punto Ki**
Immune a tutte le malattie

6

Mystic Wisdom
Slow Fall 9 m

Grant bonus to an ally - **1 ki point**

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

8

d10

d8 / d8

Caduta lenta 12 m

9

Advice 3

Ispirare Grandezza

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 / d6

Passo abbondante
Mystic Wisdom 2
Caduta lenta 18 m

Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**
Grant bonus to allies in 30ft - **1 ki point**

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

Caduta lenta 21 m

15

Palmo tremante

Morte ritardata

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
Lingua del Sole e della Luna

Nessuna penalità relativa all'invecchiamento
Parlare con ogni creatura vivente

18

Mystic Wisdom 3
Caduta lenta 27 m

Grant more abilities to allies - **2 punti ki**

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

MYSTIC WISDOM

Livello

6

Grant a single ally within 30ft:

1 ki point

Livello

12

Grant all allies within 30ft:
Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 ki point

Livello

18

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall
Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 punti ki

2 punti ki

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

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

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