MONK OF THE Livello da Monaco LOTUS

BONUS CA CA BONUS Livello da Monaco SAG + **DMC** BONUS (per difetto)

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

PUGNO STORDENTE TOUCH OF Livello Livelli SERENITY da Monaco non da Monaco PER DAY (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.



TALENTI BONUS

		Cogliere fuori guardia	a□	Riflessi di combattimento
	Livello	Deviare Frecce		□ □ Schivare
	Lottare migliorato		Stile dello scorpione	
		Lancia tutto		

	Lancia tutto	
	Pugno della gorgone 🗆	Spingere migliorato
ello 6	Disarmare migliorato \square	Finta migliorata
	Sbilanciare migl.	Mobilità

Livello	Colpo Critico n	nigliora□b	Ira della	Medusa
10	Affannana Fuara		A 4.4	Danida

			_		
10	Afferrare	Frecce		Attacco	Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello	CURATI		Livello
7		=	da Monaco

Liv

TOUCH OF SURRENDER

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

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp.

Anima adamantina RESISTENZA INCANTESIMIVEllo

Livello da Monaco = 10 13

TOUCH OF PEACE

Livello Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. 15 No saving throw.

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

Livello a Monac	Talenti conus	Danno Colpo Senz'armi			
1		Pcl / Grn 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 +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare +2TS contro ammaliamento	il BMC
4		d8 d6/2d6	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 Acrobazi +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie	ı per i salf
6	-		Movimento Veloce +6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)	
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki	
8		d10	Caduta lenta 12 m		
9		•	Eludere migliorato Movimento Veloce +9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)	
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 d10/3d6	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 / 3d8	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'invecchiamento Linguistics and Knowledge are class skills using WIS	
18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce +24alle prove di Acrobazia per saltare)	
19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki	
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfezione interiore Caduta lenta qualunque distanz	Trattato come Esterno ca	

MONACO

RISERVA KI

CAPACITÀ	Livello	RISERVA KI
=	(da Monaco	

ACROBATICI

ACKODATI	GI
Movimento attraverso spazi minacciati	a metà velocità
CD Acrobazia = DMC Avversario	+3 m al movimento

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD 15 Acrobazia

CADUTA

+3 m al movimento a velocità piena

a metà velocità CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario +3 m al movimento a velocità piena

Dist	anza	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
Dist	anza	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 Rif	lessi 20		se fallis	sci un sa	alto di 4	o meno				

ignorare il danno da caduta di 3 m