

SENSEI (MONACO)

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE
AL GIORNO
Livello da Monaco
= \square + $\left(\frac{\square}{4} \right)$
 $\square \square \square \square \square \square \square \square$ **PUGNO STORDENTE** (per difetto)
OGGI

SALVEZZA
TEMPRA CD
Livello da Monaco
= **10** + $\left(\frac{\square}{2} \right)$ + **SAG**

- Livello
- 1** Stordito Nessuna azione questo round
Perde il **bonusDES** 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% di mancare quando attacca
-4 su prove opposte di Percezione
fallisce automaticamente Percezione sui suoni
- 20** Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde il **bonusDES** alla **CA**; -2 alla **CA**

TALENTI BONUS

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

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY
Livello da Monaco
= \square + **SAG**

ISPIRARE CORAGGIO
Livello
1 + \square Bonus against charm and compulsion
Bonus a tiri di attacco e danni

ISPIRARE COMPETENZA
Livello
3 + \square

ISPIRARE GRANDEZZA **MAX INFLUENZATI**
Livello
9 \square 2 dadi vita bonus
+2d10 (incluso bonus di Cos)

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF
Livello **7** **CURATI** Livello da Monaco
 \square = \square

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA
Livello
13 \square = **10** + \square

Palmo tremante

DURATA PALMO
Livello da Monaco
 \square giorni = \square

SALVEZZA
TEMPRA CD
Livello da Monaco
 \square = **10** + $\left(\frac{\square}{2} \right)$ + **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 P / G	Bonus alla Classe Armatura Advice Colpo senz'armi Pugno Stordente	
1	\square	d6 d4 / d8		Ispirare Coraggio Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
2			Insightful Strike	Usa SAG invece di FOR/DES per le armi del monaco
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 / 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		Aggiungi il liv. da Monaco ad 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 / 2d8	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 / 3d6	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 / 3d8	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'età o invecchiamento artificiale 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 / 4d8	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

\square = $\left(\frac{\square}{2} \right)$ + **SAG**

RISERVA KI
 $\square \square \square \square \square \square \square \square$

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
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