SENSEI
(MONK)

Livello da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO = Livello da Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4)
(Arrotondato per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

Livello		
1	Stordito	Nessuna azione questo round **Perde il bonus DES AC**; -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	Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	o	
	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 AC**; -2 **alla CA**

BONUS FEAT

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

ADVICE

PERFORMANCE PER DAY = Livello da Monaco + SAG

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

Livello 3 — **ISPIRARE COMPETENZA** +

Livello 9 — **BERSAGLI MAX INFLUENZATI** DA ISPIRARE GRANDEZZA
2 dadi vita bonus
+2d10 (incluso bonus di Cos)

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7 — **PF CURATI** = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13 — **RESISTENZA INCANTESIMI** = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

QUIVER GIORNI = Livello da Monaco
giorni

Livello 15 — **SALVEZZA TEMPRA CD** = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20 — **Trattato come un Esterno**
Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Advice Colpo senz'armi Stunning Fist	 Inspire Courage Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
2			Insightful Strike	Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons
3			Advice **2** Addestramento alle manovre Still Mind	Inspire Competence Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il B **+2** TS contro ammaliamento
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magiche) Caduta lenta **3 m**	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando muri
5			High Jump Purity of Body	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salt **+20** Prove per i salti - **1 punto Ki** Immune a tutte le malattie
6			Mystic Wisdom Caduta lenta **10 m**	Grant bonus to an ally - **1 ki point**
7			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta **12 m**	
9			Advice **3**	Inspire Greatness
10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta **15 m**	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Diamond Body	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			Diamond Soul	Spell resistance
14			Caduta lenta **21 m**	
15			Quivering Palm	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 ki points**
19			Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 ki points**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caduta lenta **qualunque distanza**	Trattato come Esterno

MYSTIC WISDOM

Livello		
6	Grant a single ally within 30ft:	**1 ki point**
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**
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 ki points** **2 ki points**

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ = (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati — a metà velocità
CD Acrobazia = DMC **CMD** — +3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico — a metà velocità
CD Acrobazia = 5 + DMC **CMD** — +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

CATCH LEDGE — CD TS Riflessi 20 — se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA — CD 15 Acrobazia — ignorare il danno da caduta di 3 m