

# MONK OF THE LOTUS

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

(Arrotondato per difetto)

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

## PUGNO STORDENTE

### TOUCH OF SERENITY PER DAY

□□□□ □□□□

### 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.

### SERENITY DURATION

rds

$$= 1 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{6} \right)$$

### SALVEZZA VOLONTÀ CD

□□□□ □□□□

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

- Livello 1 ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare  
☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione  
☐ Lancia tutto

- Livello 6 ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato  
☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata  
☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

- Livello 10 ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Ira della Medusa  
☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

### PF CURATI

Livello 7 ☐ =

## TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTAZIONE

Livello 13 ☐ = 10 +

## TOUCH OF PEACE

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

## 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 Bonus

Danno Colpo  
Senz'armi  
Pcl / Grn

Armour Class Bonus  
Raffica di colpi  
Colpo senz'armi  
Touch of Serenity

Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi  
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi  
Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round

1

d6  
d4 / d8

2

Eludere

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito

3

Movimento veloce 3 m  
Addestramento alle manovre  
Still Mind

(che garantisce +4ad Acrobazia)  
Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il TS  
+2TS contro ammalimento

4

d8  
d6 / d6

Riserva Ki (Magiche)  
Caduta lenta 3 m

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche  
Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando

5

High Jump  
Purity of Body

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

6

Movimento veloce 6 m  
Caduta lenta 10 m

(che garantisce +8ad Acrobazia)

7

Wholeness of Body

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10  
d8 / d8

Caduta lenta 12 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi  
(che fornisce +12ad Acrobazia)

9

Eludere migliorato  
Movimento veloce 10 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi  
(che fornisce +12ad Acrobazia)

10

d10  
d8 / d8

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

Touch of Surrender  
Movimento veloce 12 m  
Caduta lenta 18 m

Target of an attack surrenders - 6 ki points  
(che garantisce +16ad Acrobazia)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Caduta lenta 21 m

15

Touch of Peace  
Movimento veloce 15 m

Morte ritardata  
(che fornisce +20ad Acrobazia)

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'età o invecchiamento artificiale  
Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

18

Movimento veloce 18 m  
Caduta lenta 27 m

(che garantisce +24ad Acrobazia)

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

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

### RISERVA KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBATICS

### Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC CMD

a metà velocità  
+3 m al movimento a velocità piena

### Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC CMD

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

+4 Acrobazia per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

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