

SENSEI (MONK)

Livello
Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

$$\boxed{\text{AL GIORNO}} = \text{Livello Monaco} + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right)$$

(Arrotondato per difetto)

SALVEZZA TEMPRA CD

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

Livello

- | | | | |
|-----------|-------------|--|-----------------------|
| 1 | Stordito | Nessuna azione questo round | Perde il bonus |
| 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 a CA; -2 CA
-4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità | |
| 20 | Paralizzato | Nessuna azione questo round | Perde il bonus |

TALENTI BONUS

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cogliere fuori guardia | <input type="checkbox"/> Riflessi di combattimento |
| <input type="checkbox"/> Deviare Frece | <input type="checkbox"/> Schivare |
| <input type="checkbox"/> Lottare migliorato | <input type="checkbox"/> Stile dello scorpione |
| <input type="checkbox"/> Lancia tutto | |

ADVICE

PERFORMANCE PER DAY

$$\boxed{\text{PERFORMANCE PER DAY}} = \text{Livello Monaco} + \text{SAG}$$

INSPIRARE CORAGGIO

- Livello **1** $+$ $\boxed{\text{INSPIRARE CORAGGIO}}$ Bonus against charm and compulsion
Bonus a tiri di attacco e danni

INSPIRARE COMPETENZA

- Livello **3** $+$ $\boxed{\text{INSPIRARE COMPETENZA}}$

INSPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

- Livello **9** $\boxed{\text{INSPIRARE GRANDEZZA}}$ 2 dadi vita bonus
+2d10 (incluso bonus di Cos)

INTEGRITA' DEL CORPO

- Livello **7** $\boxed{\text{INTEGRITA' DEL CORPO}}$ = PF CURATI Livello da Monaco

Anima adamantina

- Livello **13** $\boxed{\text{ANIMA ADAMANTINA}}$ = $10 +$ RES. RESISTANCE Livello da Monaco

Palmo tremante

- $\boxed{\text{PALMO TREMANTE}}$ = DURATA DAYS Livello da Monaco
giorni

- Livello **15** $\boxed{\text{PALMO TREMANTE}}$ = $10 +$ $\left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$

PERFEZIONE INTERIORE

- Livello **20** $\boxed{\text{PERFEZIONE INTERIORE}}$ Trattato come un Esterno
Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello	Talenti Monaco bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus Advice Colpo senz'armi Stunning Fist	Inspire Courage 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	Inspire Competence Usa il livello da monaco al posto del BAB BAB per calcolare il T +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			High Jump 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			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			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			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'invecchiamento Parlare con ogni creatura vivente
18			Mystic Wisdom 3 Caduta lenta 27 m	Grant more abilities to allies - 2 punti ki
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, Improved Evasion	2 punti ki 2 punti ki

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ	Livello da Monaco	RISERVA KI
$\boxed{\text{RISERVA KI CAPACITÀ}}$	$= \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$	$\boxed{\text{RISERVA KI}}$

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati	a metà velocità
CD Acrobazia = CMD	+3 m al movimento a velocità piena
Movimento attraverso lo spazio del nemico	a metà velocità
CD Acrobazia = CMD	+3 m al movimento a velocità piena
SALTO IN LUNGO	Distanza
CD	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
SALTO IN ALTO	Distanza
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