

# MONK OF THE LOTUS

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

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

## PUGNO STORDENTE

### TOUCH OF SERENITY PER DAY

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right] + \left( \frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right)$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### 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

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

### SALVEZZA VOLONTÀ CD

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

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

- Livello ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare

- 1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione  
☐ Lancia tutto

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

- Livello ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa  
10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITA' DEL CORPO

### PF CURATI

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

## 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

### RES. RESISTANCE

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

## TOUCH OF PEACE

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 Immune a Charmare Persone e altri effetti  
20 che bersagliano i non Esterni  
Riduzione del danno 10/caotico

## MONACO

Livello Talenti  
da Monaco Bonus Danno Colpo  
Senz'armi P / G

1 ■ d6  
d4 / d8

Armour Class Bonus  
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

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Usa il liv. da Monaco invece del BAB for calculating CMB  
+2TS contro ammalimento

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  
+20Prove per i salti - 1 punto Ki  
Immune a tutte le malattie

6 ■

Movimento veloce 6 m  
Slow Fall 9 m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10  
d8 / 2d8

Caduta lenta 12 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14 ■

Caduta lenta 21 m

15

Touch of Peace  
Movimento veloce 15 m

Morte ritardata  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

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

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

### RISERVA KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

### Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

### Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 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

### 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