MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Livello Monaco

BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + (Livello Monaco ÷ 4)

(Arrotondato per difetto)

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

= Livello Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4)

(Arrotondato per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

= 10 + (Livello 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	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
	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**

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

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

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

INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7

PF CURATI = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13

RES. RESISTANCE = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

DURATA DAYS = Livello da Monaco giorni

Livello 15

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello 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 Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	 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	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
3			Movimento veloce **3 m** Addestramento alle manovre Mente Lucida	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB**per calcolare il B **+2**TS contro ammaliamento
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Bastion Stance	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Cannot be knocked prone or moved while stationary
5			Iron Limb Defence Purezza del Corpo	**+2** shield bonus to **AC** and **CMD** while stationary Increase bonus to **+4** - **1 ki point** Immune a tutte le malattie
6	■		Movimento veloce **6 m**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**
8		d10 d8 / 2d8		
9			Adamantine Monk Fast Movement **9 m**	Damage reduction Double damage reduction - **1 ki point** (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Riserva Ki (Legale)	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
12		2d6 d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce **12 m**	Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■			
15			Quivering Palm Movimento veloce **15 m**	Morte ritardata (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Bastion Stance **2**	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio Cannot be moved, even by teleportation
17			Corpo senza tempo Vow of Silence	Nessuna penalità relativa all'invecchiamento **+2** insight to **AC** and **CMD** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Movimento veloce **18 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	Trattato come Esterno

RISERVA KI

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