

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 armatura 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

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

WILL SAVE DC

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

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

- Livello 1 ☐ Deviare Frecce ☐ ☐ ☐ Schivare
☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
☐ Lanciare tutto

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

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

INTEGRITA' 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 INCANTATI

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
Mente Lucida

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il TS
+2TS contro ammalimento

4

d8
d6 / 2d6

Riserva Ki (Magica)
Caduta lenta 3 m

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

5

High Jump
Purezza del Corpo

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

6

Movimento veloce 6 m
Caduta lenta 10 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 ki points
(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'età o invecchiamento artificiale
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

Livello da Monaco

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

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

AFFERRARE SPORGENZE Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m