

MONK OF THE LOTUS

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

PUGNO STORDENTE

TOUCH OF SERENITY PER DAY

$$\boxed{} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{1} + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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

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

SALVEZZA VOLONTÀ CD

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

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 migl. ☐ Mobilità

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

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

$$\text{Livello } 7 \quad \boxed{} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{1}$$

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 INCANTESIMO

$$\text{Livello } 13 \quad \boxed{} = 10 + \frac{\text{Livello da Monaco}}{1}$$

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 P / G

1 ■ d6 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 (fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare)
Addestramento alle manovre Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC
Mente Lucida +2TS contro ammalimento

4 d8 Riserva Ki (Magica) Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
d6 / 2d6 Caduta lenta 3 m Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

5 High Jump Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti
Purezza del Corpo +20 Prove per i salti - 1 punto Ki
Immune a tutte le malattie

6 ■ Movimento Veloce +6 m (fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)
Slow Fall 9 m

7 Integrità del corpo Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8 d10 Caduta lenta 12 m
d8 / 2d8

9 Eludere migliorato evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
Fast Movement 9 m (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

10 ■ Riserva Ki (Legale) Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
Caduta lenta 15 m

11 Corpo Adamantino Immune a tutti i veleni

12 2d6 Touch of Surrender Target of an attack surrenders - 6 punti ki
d10 / 3d6 Movimento veloce 12 m (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)
Caduta lenta 18 m

13 Anima adamantina Resistenza Inc.

14 ■ Caduta Lenta 21 m

15 Touch of Peace Morte ritardata
Movimento Veloce +15 m (fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)

16 2d8 Riserva Ki (di Adamantio) Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
2d6 / 3d8 Caduta lenta 24 m

17 Corpo senza tempo Nessuna penalità relativa all'invecchiamento
Learned Master Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

18 ■ Movimento veloce 18 m (fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
Caduta lenta 27 m

19 Corpo vuoto assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki

20 2d10 Perfezione interiore Trattato come Esterno
2d8 / 4d8 Caduta lenta qualunque distanza

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario a metà velocità
+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario 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