

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Livelli da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]_{rd} = 1 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{6} \right)$$

SALVEZZA VOLONTÀ CD

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

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 migliorato ☐ Mobilità

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

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]_{7} = \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$$

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.

- Livello 12 Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMI

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]_{13} = 10 + \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$$

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.

- Livello 15

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

d4 / d8

Armour Class Bonus
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Touch of Serenity

Usa un'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

2

■

Eludere

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito

3

Movimento veloce 3 m
Addestramento alle manovre
Mente Lucida

(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare)
Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC
+2TS contro ammalimento

4

d8
d6 / 2d6

Riserva Ki (Magiche)
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

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
Slow Fall 9 m

(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10
d8 / 2d8

Caduta lenta 12 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

9

Eludere migliorato
Fast Movement 9 m

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

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
(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

■

Caduta Lenta 21 m

15

Touch of Peace
Movimento veloce 15 m

Morte ritardata
(fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)

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

(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)

19

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfezione interiore
Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

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