

KI MYSTIC

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello
da Monaco

Livelli
non da Monaco

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

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

Livello 1	Stordito	Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA ; -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 alla CA; -2 CA -4 a prove su FOR e DESE prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
	Assordato	-4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca -4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni
20	Paralizzato	Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA ; -2 alla CA

TALENTI BONUS

	<input type="checkbox"/> Cogliere fuori guardia	<input type="checkbox"/> Riflessi di combattimento
Livello 1	<input type="checkbox"/> Deviare Freccie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schivare
	<input type="checkbox"/> Lottare migliorato	<input type="checkbox"/> Stile dello scorpione
	<input type="checkbox"/> Lancia tutto	
Livello 6	<input type="checkbox"/> Pugno della gorgone	<input type="checkbox"/> Spingere migliorato
	<input type="checkbox"/> Disarmare migliorato	<input type="checkbox"/> Finta migliorata
	<input type="checkbox"/> Sbilanciare migl.	<input type="checkbox"/> Mobilità
Livello 10	<input type="checkbox"/> Colpo Critico migl.	<input type="checkbox"/> Ira della Medusa
	<input type="checkbox"/> Afferrare Freccie	<input type="checkbox"/> Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI	Livello da Monaco
Livello 7	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \frac{\text{Livello da Monaco}}{4}$

Palmo tremante

DURATA PALMO	Livello da Monaco
Livello 15	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \text{ giorni}$
SALVEZZA TEMPRA CD	Livello da Monaco
	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$

MYSTIC PERSISTENCE

As a swift action once a day, create a 20ft-radius aura of luck allowing yourself and all allies to take the better of two rolls for attacks and saving throws.
Aura lasts 1 round for every 2 punti ki spent

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno
Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi P / G	Armour Class Bonus	
1	<input checked="" type="checkbox"/>	d6 d4 / d8	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	<input checked="" type="checkbox"/>		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
3			Movimento veloce 3 m Addestramento alle manovre Ki Pool	(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC Insight bonus to knowledge and skills
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 Mystic Insight	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Ally may re-roll attack or save - 2 punti ki
6	<input checked="" type="checkbox"/>		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	
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	<input checked="" type="checkbox"/>		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 punti ki
12		2d6 d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)
13			Mystic Presence +2	Insight bonus to AC and CMD
14	<input checked="" type="checkbox"/>		Caduta Lenta 21 m	
15			Palmo tremante 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 Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'invecchiamento Parlare con ogni creatura vivente
18	<input checked="" type="checkbox"/>		Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
19			Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 o più punti ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfezione interiore Caduta lenta qualunque distanza Mystic Presence +4	Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello Livello

3

4

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

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

+2 to all Knowledge skills as long as you have at least 1 ki point in you pool
As a swift action, gain +4 insight bonus to any skill or ability check, at a cost of 1 ki point

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										
AGGRAPPARSI	CD	TS	Riflessi	20								
CADUTA	CD	15	Acrobazia									

per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

se fallisci un salto di 4 o meno

ignorare il danno da caduta di 3 m