MONK OF THE Livello da Monaco LOTUS

CA BONUS + CA DMC BONUS = SAG + (×	BONUS CA	"
	+ CA	= sag + (samonaco (per difet	

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

× F	PUGNO STO	DRDENTE	,
TOUCH OF SERENITY PER DAY	Livello da Monaco + TOUCH OF SERENITY TODAY	Livelli non da Monaco	4) (per difetto)
5 1 1 6			

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.

Livello



TALENTI BONUS

SERENITY

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

	Lancia tutto	
	Pugno della gorgone 🗆	
Livello 6	Disarmare migliorato \square	Finta migliorata
	Sbilanciare migliorato $\!\Box$	Mobilità

Livello	Colpo Critico migl.	Ira della Medusa
10	Affarrara Franca	Attagas Danida

Livello	Ш	Colpo Critico migi.	ira della	меаиѕа
10		Afferrare Frence	Attacco	Ranido

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello	PF CURATI	Livello da Monaco
7		=

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to Ohp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, is disabled and charmed. No saving throw.

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp.

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTLIVEIloIda Monaco Livello 13 = 10 +

TOUCH OF PEACE

Livello 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 Immune a Charmare Persone e altri effetti

20 che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno 10/caotico

MONACO					
Livello a Mona	o Talent acoonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus		
1	-	d6 d4/d8	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 Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare +2TS contro ammaliamento	il BMC
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 Purezza del Corpo	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazi +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie	per i salt
6	-		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle 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	•		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 agli incantesimi	
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 distanz	Trattato come Esterno za	

RISERVA KI

CAPACITÀ	Livello da Monaco	RISERVA KI
=		

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati a metà velocità CD Acrobazia = **DMC Avversario**

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CADUTA

+3 m al movimento a velocità piena

a metà velocità

ignorare il danno da caduta di 3 m

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario +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 +4 Acrobazia per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m CD TS Riflessi 20 AGGRAPPARSI se fallisci un salto di 4 o meno