

SENSEI (MONACO)

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE
AL GIORNO

$$\boxed{\text{Livello da Monaco}} = \boxed{\text{Livelli da Monaco}} + \left(\boxed{\text{Livelli da Monaco}} \div 4 \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□

PUGNO STORDENTE
OGGI

(per difetto)

SALVEZZA
TEMPRA CD

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

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

o -4 a prove su **FOR** **DE** se prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

Assordato -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde **il bonusDES alla CA; -2 alla CA**

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Freccie
- ☐ Schivare
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY

$$\boxed{\text{Livello da Monaco}} = \boxed{\text{Livello da Monaco}} + \text{SAG}$$

INSPIRARE CORAGGIO

1 + Bonus against charm and compulsion
Bonus a tiri di attacco e danni

INSPIRARE COMPETENZA

3 +

INSPIRARE GRANDEZZA **MAX INFLUENZATI**

9 2 dadi vita bonus
+2d10 (incluso bonus di Cos)

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

7 = **Livello da Monaco**

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMI

13 = 10 + **Livello da Monaco**

Palmo tremante

QUIVER GIORNI

giorni = **Livello da Monaco**

SALVEZZA
TEMPRA CD

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

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

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
Advice
Colpo senz'armi
Stunning Fist

Inspirare Coraggio
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi
Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round

2

Insightful Strike

Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons

3

Advice 2
Addestramento alle manovre
Mente Lucida

Inspirare Competenza
Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC.
+2TS contro ammaliamento

4

d8
d6 / d6

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
+20Prove per i salti - **1 punto Ki**
Immune a tutte le malattie

6

Mystic Wisdom
Slow Fall 9 m

Grant bonus to an ally - **1 ki point**

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

8

d10
d8 / d8

Caduta lenta 12 m

9

Advice 3

Inspirare Grandezza

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 / d6

Passo abbondante
Mystic Wisdom 2
Caduta lenta 18 m

Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**
Grant bonus to allies in 30ft - **1 ki point**

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

Caduta Lenta 21 m

15

Palmo tremante

Morte ritardata

16

2d8
2d6 / d8

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

Mystic Wisdom 3
Caduta lenta 27 m

Grant more abilities to allies - **2 punti ki**

19

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 punti Ki**

20

2d10
2d8 / d8

Perfezione interiore
Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

MYSTIC WISDOM

Livello

6 Grant a single ally within 30ft:

1 ki point

Livello

Grant all allies within 30ft:

12 Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 ki point

Livello

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

2 punti ki

18 Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 punti ki

RISERVA KI

RISERVA KI

CAPACITÀ

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

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

SALTO IN ALTO

CD 4

8

12

16

20

24

28

32

36

40

44

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