# MONK OF THE Livello LOTUS

### 

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

, I	PUGNO STO	DRDENTE	
TOUCH OF SERENITY PER DAY	Livello da Monaco + TOUCH OF SERENITY TODAY	Livelli non da Monaco	4) (per difetto)

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

1311.	Pugno della gorgone 🗆	Spingere migliorato
Livello	Disarmare migliorato □	Finta migliorata
	Sbilanciare migl.	Mobilità

Livello	Colpo	Critico	migl.	Ira	della	Medusa	

<b>10</b> ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido
---

# INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello	PF CURATI	Livello da Monac
7		=

#### TOUCH OF SURRENDER

Livello opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw.

Fifect lasts until dismissed used on another target or

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

#### Anima adamantina

#### TOUCH OF PEACE

Livello Once a day, announce before making a melee attack.

15 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

``			MONA	ACO	<i>t</i>
Livello a Monac	Talent coonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus		
1	-	<b>d6</b> 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 <b>3 m</b> Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce <b>+4</b> to Acrobatics checks for jumping) Usa il liv. da Monaco invece del <b>BAB</b> for calculating <b>C +2</b> TS contro ammaliamento	МВ
4		d8 d6/2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta <b>3 m</b>	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	ı per i sal
6	-		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8 to Acrobatics checks for jumping)	
7			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki	
8		<b>d10</b> d8/2d8	Caduta lenta <b>12 m</b>		
9			Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)	
10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali	
11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni	
12		<b>2d6</b> d10/3d6	Touch of Surrender Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	Target of an attack surrenders - <b>6 punti ki</b> (fornisce <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)	
13			Diamond Soul	Resistenza agli incantesimi	
14			Caduta lenta <b>21 m</b>		
15			Touch of Peace Movimento Veloce <b>+15 m</b>	Morte ritardata (fornisce <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)	
16		<b>2d8</b> 2d6/3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	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 <b>WIS</b>	
18			Movimento veloce <b>18 m</b> Caduta lenta <b>27 m</b>	(fornisce +24 to Acrobatics checks for jumping)	
19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 ki points</b>	
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caduta lenta <b>qualunque distanz</b>	Trattato come Esterno za	

# RISERVA KI

CAPACITÀ	Livello da Monaco	RISERVA KI
	= ( ÷ 2 ) + SAG	

# ACROBATICS Movimento attraverso spazi minacciati

a meta velocita
+3 m al movimento a velocità piena
a metà velocità
+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico
CD Acrobazia = CMD

CD Acrobazia = CMD

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 1.2 m 1,5 m 1,8 m 2,1 m 2,4 m 2,7 m 3 m 3.3 m Distanza 0,3 m 0,6 m 1 m SALTO IN ALTO CD 4 8 16 20 24 28 32 36 40 +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