

MONACO

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

PUGNO STORDENTE
AL GIORNOLivello
da MonacoLivelli
non da Monaco

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□ □□
□□ □□
□□ □□PUGNO STORDENTE
OGGISALVEZZA
TEMPRA CDLivello
da Monaco

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

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 **FORE DESE** prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocitàAssordato -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

☐ Coglie di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimentoLivello ☐ Deviare Freccie☐ ☐ ☐ Schivare**1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione☐ Lancia tuttoLivello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato**6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata☐ Sbilanciare migliorato ☐ MobilitàLivello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa**10** ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello Monaco

$$\boxed{} = \boxed{}$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATI Livello Monaco

$$\boxed{} = 10 + \boxed{}$$

Palmo tremante

DURATA PALMO Livello Monaco

$$\boxed{} \text{ giorni} = \boxed{}$$

Livello **SALVEZZA****TEMPRA CD**Livello
da Monaco

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

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti

20 che bersagliano i non EsterniRiduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello Talenti
da Monaco
Danno
Colpo
Senz'armi
P / G**1**

■

d6

d4 / d8

Bonus alla Classe Armatura
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Pugno StordenteUsa 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

3Movimento 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**
+2 TS contro ammalimento**4****d8**

d6 / d6

Riserva Ki (Magica)
Caduta lenta **3 m**Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri**5**

Salto in Alto

Purezza del Corpo

Aggiungi il liv. da Monaco ad 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 / d8

Caduta lenta **12 m****9**Eludere migliorato
Movimento veloce **10 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 / d6

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**

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

■

Caduta lenta **21 m****15**Palmo tremante
Movimento veloce **15 m**Morte ritardata
(fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)**16****2d8**

d6 / d8

Riserva Ki (di Adamantio)
Caduta lenta **24 m**

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

17Corpo senza tempo
Lingua del Sole e della LunaNessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale
Parlare con ogni creatura vivente**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**

d8 / d8

Perfezione interiore
Caduta lenta **qualunque distanza**

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello Monaco

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

RISERVA KI

□□ □□
□□ □□
□□ □□

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

a metà velocità

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

a metà velocità

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	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