

Livello
da Monaco

RAFFICA DI COLPI

INTEGRITÀ DEL CORPO

$$\boxed{} = \text{da Monaco} \times 2$$

pf

PASSO ABBONDANTE

$$\boxed{} = \text{da Monaco} \div 2 \quad (\text{per difetto})$$

Anima adamantina

$$\boxed{} = 10 + \text{da Monaco}$$

Palmo tremante

	=
	=

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

CORPO VUOTO

$$\boxed{\text{rd}} = \begin{array}{c} \text{da Monaco} \\ \text{da Monaco} \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{Houma egg} \\ \text{Houma egg} \end{array}$$

PERFEZIONE INTERIORE

Riduzione del danno 10/magia

MONACO

Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi
Tratta le mani come armi

Nessun danno per tiri salvezza sui riflessi con successo

+2 ai tiri salvezza contro incanamenti

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

Immune a tutte le malattie

Cura ferite

Solo metà dei danni al fallimento TS riflessi

Tratta gli attacchi senz'armi come armi legali

Immune a tutti i veleni

Usa porta dimensionale una volta al giorno

Morte ritardata di max 1/gg per livello da monaco, 1/sett

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

No penalità di invecchiamento o invecchiamento artificiale
Parlare con ogni creatura vivente

Assume stato elevato

Trattato come Esterno