

MANOEUVRE MASTER (MONACO)

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello da Monaco Livelli
non da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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 Perdi bonus **DES** alla **CA**; -2 **CA**
-4 alle abilità di **FOR**, **DES**, Percezione opposte
50% prob. di mancare attaccando
Acrobazia CD 10 per muoversi a più di ½ velocità
- Assordato -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 combattimento
☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare

Livello

- 1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
☐ Lancia tutto
☐ Improved _____
☐ Improved _____

Livello

- 6** ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato
☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata
☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità
☐ Superiore _____
☐ Superiore _____

Livello

- 10** ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa
☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido
☐ _____ Strike

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello

$$\text{CURATI} \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right)$$

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello

- 20** Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello da Monaco	Talenti Bonus	Danno Colpo senz'armi P / G	Bonus alla Classe Armatura	
1	■	d6 d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Colpo senz'armi Pugno Stordente	Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Manoeuvre Defence	(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC Attacks of opportunity against manoeuvres
4		d8 d6 / d6	Riserva Ki (Magica) Reliable Manoeuvre	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Roll twice for CMB - 1 ki point
5			Salto in Alto Meditative Manoeuvre	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Add WIS to CMB , once a round
6	■		Movimento veloce 6 m	(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
8		d10 d8 / d8		
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)	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
12		2d6 d10 / d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)
13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
14	■			
15			Whirlwind Manoeuvre Movimento veloce 15 m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)
16		2d8 2d6 / d8	Riserva Ki (di Adamantio)	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
17			Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente
18	■		Movimento veloce 18 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
19			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
20		2d10 2d8 / d8	Perfezione interiore	Trattato come Esterno

FLURRY OF MANOEUVRES

Livello		BMC	
1	First combat manoeuvre	-2	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB .
8	Second combat manoeuvre	-3	
15	Third combat manoeuvre	-7	

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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