

# 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 GIORNO

Livello da Monaco Livelli non da Monaco

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

OGGI

### PUGNO STORDENTE

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

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 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

Livello ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare

**1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione  
☐ Lancia tutto

Livello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

**6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa

**10** ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTESIMA

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

Livello da Monaco

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

Livello **15**

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

## 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 Talenti

da Monaco

Danno

Colpo

Senz'armi

P / G

**1**

■

**d6**

d4 / d8

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

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 **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

**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**  
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 **qualsunque distanza**

Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

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

### RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBATICI

### 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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