

# MANOEUVRE MASTER (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

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

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**  
-4 on **STR**, **DEX**e 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  
☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare

Livello ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione

**1** ☐ Lancia tutto

☐ Improved

☐ Improved

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

Livello ☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

**6** ☐ Superiore

☐ Superiore

☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa

Livello ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

**10** ☐ Strike

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right]$$

## Anima adamantina

**RESISTENZA INCANTATA** Livello Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = 10 + \left[ \text{ } \right]$$

## 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**

## MONACO

| Livello da Monaco | Talenti Bonus | Danno Colpo senz'armi P / G | Bonus alla Classe Armatura   |  |
|-------------------|---------------|-----------------------------|--|--|
| <b>1</b>          | ■             | <b>d6</b><br>d4 / d8        | Flurry of Manoeuvres<br>Colpo senz'armi<br>Pugno Stordente                     | Use a full attack action for more combat manoeuvres<br>Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi<br>Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round                |
| <b>2</b>          | ■             |                             | Eludere  | Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito   |
| <b>3</b>          |               |                             | Movimento veloce <b>3 m</b><br>Addestramento alle manovre<br>Manoeuvre Defence | (fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare)<br>Usa il livello da monaco al posto del <b>BAB</b> per calcolare il <b>BMC</b><br>Attacks of opportunity against manoeuvres |
| <b>4</b>          |               | <b>d8</b><br>d6 / 2d6       | Riserva Ki (Magica)<br>Reliable Manoeuvre                                      | Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche<br>Roll twice for <b>CMB</b> - <b>1 ki point</b>   |
| <b>5</b>          |               |                             | Salto in Alto<br>Meditative Manoeuvre  | Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti<br>+20 Prove per i salti - <b>1 punto Ki</b><br>Add <b>WIS</b> to <b>CMB</b> , once a round                                |
| <b>6</b>          | ■             |                             | Movimento veloce <b>6 m</b>  | (fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)  |
| <b>7</b>          |               |                             | Integrità del corpo  | Curare le proprie ferite - <b>1 punto Ki</b>   |
| <b>8</b>          |               | <b>d10</b><br>d8 / 2d8      |  |  |
| <b>9</b>          |               |                             | Eludere migliorato<br>Movimento veloce <b>10 m</b>                             | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)   |
| <b>10</b>         | ■             |                             | Riserva Ki (Legale)  | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali   |
| <b>11</b>         |               |                             | Sweeping Manoeuvre   | Make a manoeuvre against two enemies<br>OR two manoeuvres against the same enemy   |
| <b>12</b>         |               | <b>2d6</b><br>d10 / 3d6     | Passo abbondante<br>Movimento veloce <b>12 m</b>                               | Infilarsi magicamente fra gli spazi - <b>2 punti Ki</b><br>(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)  |
| <b>13</b>         |               |                             | Anima adamantina   | Resistenza Inc.  |
| <b>14</b>         | ■             |                             |  |  |
| <b>15</b>         |               |                             | Whirlwind Manoeuvre<br>Movimento veloce <b>15 m</b>                            | Make one manoeuvre against all adjacent enemies<br>(fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)  |
| <b>16</b>         |               | <b>2d8</b><br>2d6 / 3d8     | Riserva Ki (di Adamantio)  | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio   |
| <b>17</b>         |               |                             | Corpo senza tempo<br>Lingua del Sole e della Luna                              | Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale<br>Parlare con ogni creatura vivente  |
| <b>18</b>         | ■             |                             | Movimento veloce <b>18 m</b>   | (fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)   |
| <b>19</b>         |               |                             | Corpo vuoto  | assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 punti Ki</b>   |
| <b>20</b>         |               | <b>2d10</b><br>2d8 / 4d8    | Perfezione interiore   | Trattato come Esterno  |

## FLURRY OF MANOEUVRES

Livello

BMC

**1** First combat manoeuvre

-2

**8** Second combat manoeuvre

-3

**15** Third combat manoeuvre

-7

As part of a full attack, make additional  
combat manoeuvres at a penalty to **CMB**.

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

Livello Monaco

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

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 |
| <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