

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

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

OGGI

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

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

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

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello **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**

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

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA

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

Palmo tremante

DURATA PALMO

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

Livello **15**

SALVEZZA TEMPRA CD

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

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 / 2d6

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 / 2d8

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 / 3d6

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

2d6 / 3d8

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

2d8 / 4d8

Perfezione interiore
Caduta lenta **qualunque distanza**

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

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
SALTO IN LUNGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
SALTO IN ALTO	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
	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