

MONACO

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

(Arrotondato per difetto)

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE
AL GIORNOLivello
da MonacoLivelli
non da Monaco

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

(Arrotondato per difetto)

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

PUGNO STORDENTE
OGGITS
TEMPRA DCLivello
da Monaco

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

Livello		
1	Stordito	Nessuna azione questo round Perde il bonus
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 AC ; -2 CA -4 on FOR e DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
o	Assordato	-4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca -4 su Percezioni opposte fallisce automaticamente Percezione sui suoni
20	Paralizzato	Nessuna azione questo round Perde il bonus

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ 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 ☐ Ira della Medusa
- 10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

CURATI

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right]$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATI

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right)$$

Palmo tremante

QUIVER GIORNI

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] \text{ giorni} = \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right]$$

TS
TEMPRA DCLivello
da Monaco

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

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 Talenti da Monaco		Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il TS +2TS contro ammalimento
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta 3 m	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando i muri
5			High Jump Purezza del Corpo	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie
6	■		Movimento veloce 6 m Caduta lenta 10 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	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 (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■		Caduta lenta 21 m	
15			Quivering Palm Movimento veloce 15 m	Morte ritardata (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caduta lenta qualunque distanza	Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

RISERVA KI

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = CMD

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
	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

AFFERRARE SPORGENZA

CD 15 Acrobazia

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m