

MANOEUVRE MASTER (MONK)

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello
da Monaco

Livelli
non da Monaco

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

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

PUGNO STORDENTE OGGI

TS TEMPRA DC

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 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
-4 on **STR**, **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

☐ 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 ☐ Greater

☐ Greater

☐ Colpo Critico migliorato ☐ Ira della Medusa

Livello ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

10 ☐ Strike

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello da Monaco

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

Anima adamantina

Livello **RESISTENZA INCANTAZIONI**

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

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	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Colpo senz'armi Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare Attacks of opportunity against manoeuvres
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Reliable Manoeuvre	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Roll twice for CMB - 1 ki point
5			High Jump Meditative Manoeuvre	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Add WIS to CMB, once a round
6	■		Movimento veloce 6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
8		d10 d8 / 2d8		
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)	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 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■			
15			Whirlwind Manoeuvre Movimento veloce 15 m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	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	(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	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

Livello da Monaco

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

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								
AFFERRARE SPORGENZA												
CADUTA	CD	15	Acrobazia									

per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

se fallisci un salto di 4 o meno

ignorare il danno da caduta di 3 m