# MONACO

Livello da Monaco

## BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

= SAG + ( Livello da Monaco ÷ 4 ) (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 ÷ 4 ) (per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

= 10 + ( Livello da Monaco ÷ 2 ) + SAG

| Livello | | |
|---|---|---|
| 1 | Stordito | Nessuna azione questo round<br>Perde **il bonus** DES **AC**; -2 **alla CA** |
| 4 | Affaticato | Non può correre o caricare<br>-2 Forza e Destrezza |
| 8 | Infermo | -2 a tiri per colpire, danni,tiri<br>salvezza, abilità e prove caratteristica |
| 12 | Barcollante | Si può fare un'az. standard o di movimento,<br>ma non entrambe |
| 16 | Accecato<br>o<br>Assordato | Perde bonus **DES** alla **AC**; -2 **CA**<br>-4 on **FOR** e **DEX** skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed<br>-4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca<br>-4 su prove opposte di Percezione<br>fallisce automaticamente Percezione sui suoni |
| 20 | Paralizzato | Nessuna azione questo round<br>Perde **il bonus** DES **AC**; -2 **alla CA** |

## TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Lancia tutto
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Stile dello scorpione

Livello 6
- ☐ Pugno della gorgone
- ☐ Disarmare migliorato
- ☐ Sbilanciare migl.
- ☐ Spingere migliorato
- ☐ Finta migliorata
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Ira della Medusa
- ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7

PF CURATI = Livello da Monaco

## Anima adamantina

Livello 13

RESISTENZA INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

## Palmo tremante

DURATA DAYS = Livello da Monaco giorni

Livello 15

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + ( Livello da Monaco ÷ 2 ) + SAG

## PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20

**Trattato come un Esterno**
Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno **10/caotico**

## MONACO

| Livello da Monaco | Talenti bonus | Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | **d6**<br>d4 / d8 | Armour Class Bonus<br>Raffica di colpi<br>Colpo senz'armi<br>Stunning Fist | <br>Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi<br>Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi<br>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**<br>Addestramento alle manovre<br>Mente Lucida | (fornisce **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Usa il liv. da Monaco invece del **BAB** for calculating **CMB**<br>**+2**TS contro ammaliamento |
| 4 | | **d8**<br>d6 / 2d6 | Riserva Ki (Magica)<br>Caduta lenta **3 m** | Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche<br>Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri |
| 5 | | | High Jump<br>Purezza del Corpo | Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salt<br>**+20**Prove per i salti - **1 punto Ki**<br>Immune a tutte le malattie |
| 6 | ■ | | Movimento veloce **6 m**<br>Slow Fall **9 m** | (fornisce **+8** to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Wholeness of Body | Curare le proprie ferite - **1 punto Ki** |
| 8 | | **d10**<br>d8 / 2d8 | Caduta lenta **12 m** | |
| 9 | | | Eludere migliorato<br>Fast Movement **9 m** | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(fornisce **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Riserva Ki (Legale)<br>Caduta lenta **15 m** | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali |
| 11 | | | Corpo Adamantino | Immune a tutti i veleni |
| 12 | | **2d6**<br>d10 / 3d6 | Passo abbondante<br>Movimento veloce **12 m**<br>Caduta lenta **18 m** | Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**<br>(fornisce **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Diamond Soul | Resistenza agli incantesimi |
| 14 | ■ | | Caduta lenta **21 m** | |
| 15 | | | Palmo tremante<br>Movimento Veloce **+15 m** | Morte ritardata<br>(fornisce **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | **2d8**<br>2d6 / 3d8 | Riserva Ki (di Adamantio)<br>Caduta lenta **24 m** | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio |
| 17 | | | Corpo senza tempo<br>Lingua del Sole e della Luna | Nessuna penalità relativa all'invecchiamento<br>Parlare con ogni creatura vivente |
| 18 | ■ | | Movimento veloce **18 m**<br>Caduta lenta **27 m** | (fornisce **+24** to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Corpo vuoto | assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 ki points** |
| 20 | | **2d10**<br>2d8 / 4d8 | Perfect Self<br>Caduta lenta **qualunque distanza** | Trattato come Esterno |

## RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

= ( Livello da Monaco ÷ 2 ) + 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

**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