

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

☐ 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 ☐ Superiore

☐ Superiore

☐ Colpo Critico migl.

☐ Ira della Medusa

Livello ☐ Afferrare Freccie

☐ Attacco Rapido

☐ Strike

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello da Monaco

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

Anima adamantina

Livello **RESISTENZA INCANTESIMI**

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

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	Bonus		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Flurry of Manoeuvres Colpo senz'armi Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Manoeuvre Defence	(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC Attacks of opportunity against manoeuvres		
4		d8 d6 / d6	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 salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Add WIS to CMB , once a round		
6	■	Movimento veloce 6 m	(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)		
7		Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki		
8		d10 d8 / d8			
9		Eludere migliorato Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)		
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 / d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)	
13		Anima adamantina	Resistenza agli incantesimi		
14	■				
15		Whirlwind Manoeuvre Movimento veloce 15 m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)		
16		2d8 d6 / d8	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'invecchiamento Parlare con ogni creatura vivente		
18	■	Movimento veloce 18 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)		
19		Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki		
20		2d10 d8 / d8	Perfezione interiore	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

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
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