MANOEUVRE MASTER (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 Perde **il bonus**DES **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
	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**DES **alla CA**; -2 **alla CA**

TALENTI BONUS

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

Livello 6
- ☐ Pugno della gorgone
- ☐ Disarmare migliorato
- ☐ Sbilanciare migliorato
- ☐ Superiore _____
- ☐ Superiore _____
- ☐ Spingere migliorato
- ☐ Finta migliorata
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ _____ Strike
- ☐ 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

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 P / G		
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 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	(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 / 2d6	Riserva Ki (Magiche) 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 / 2d8		
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 / 3d6	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 Inc.
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 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'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 2d8 / 4d8	Perfezione interiore	Trattato come Esterno

FLURRY OF MANOEUVRES

Livello		BMC
1	First combat manoeuvre	-2
8	Second combat manoeuvre	-3
15	Third combat manoeuvre	-7

As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to **CMB**.

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ = (Livello da Monaco ÷ 2) + 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