



MONACO

TRADIZIONE MONASTICA

CADUTA LENTA LEVEL 4
 PUOI USARE LA TUA REAZIONE PER RIDURRE I DANNI DA CADUTA FINO A 5 VOLTE IL TUO LIVELLO DA MONACO.

ATTACCO EXTRA LEVEL 5
 QUANDO EFFETTI L'AZIONE DI ATTACCO, PUOI ATTACCARE 2 VOLTE.

COLPO STORDENTE LEVEL 5
 QUANDO COLPISCI UNA CREATURA, DEVE FARE UN TIRO SALVEZZA SU COSTITUZIONE PER NON RIMANERE STORDITA FINO AL TUO PROSSIMO TURNO.

COLPI KI POTENZIATI LEVEL 6
 I TUOI COLPI SENZ'ARMI SONO CONSIDERATI MAGICI.

PRIVILEGIO DELLA TRADIZIONE MONASTICA LEVEL 6

ELUSIONE LEVEL 7
 QUANDO EFFETTI UN TIRO SALVEZZA SU DESTREZZA PER DIMEZZARE I DANNI, SE SUPERI IL TIRO NON SUBISCI ALCUN DANNO, SE FALLISCI LI DIMEZZI COMUNQUE.

MENTE LUCIDA LEVEL 7
 PUOI TERMINARE UN EFFETTO CHE TI RENDE AFFASCINATO O SPAVENTATO CON UN'AZIONE.

PUREZZA DEL CORPO LEVEL 10
 SEI IMMUNE ALLE MALATTIE E AI VELENI.

PRIVILEGIO DELLA TRADIZIONE MONASTICA LEVEL 11

LINGUA DEL SOLE E DELLA LUNA LEVEL 13
 PUOI COMUNICARE ATTRAVERSO TUTTI I LINGUAGGI PARLATI.

ANIMA ADAMANTINA LEVEL 14
 HAI COMPETENZA IN TUTTI I TIRO SALVEZZA.
 1) RITIRA DOPO UN TIRO SALVEZZA FALLITO.

CORPO SENZA TEMPO LEVEL 15
 NON SUBISCI GLI EFFETTI DELLA VECCHIAIA (ANCHE MAGICA), INOLTRE NON HAI BISOGNO DI CIBO E ACQUA. PUOI MORIRE DI VECCHIAIA.

PRIVILEGIO DELLA TRADIZIONE MONASTICA LEVEL 17

CORPO VUOTO LEVEL 18
 4) USA UN'AZIONE PER DIVENTARE INVISIBILE PER 1 MINUTO.
 8) USA UN'AZIONE PER LANCIARE PROIEZIONE ASTRALE SENZA L'USO DI COMPONENTI. NON PUOI PORTARE NESSUN ALTRO CON TE.

PERFEZIONE INTERIORE LEVEL 20
 QUANDO TIRI PER INIZIATIVA E NON HAI PUNTI KI, RECUPERI 4 PUNTI KI.

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

CA INIZIATIVA VELOCITÀ

PUNTI FERITA ATTUALI PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

TOTALI USATI 1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO	BONUS TpC	DANNI	TIPO

DADO ARTI MARZIALI CD SALVEZZA KI PUNTI KI

TOTALI USATI

d

ARTI MARZIALI LEVEL 1
 QUANDO UTILIZZI COLPI SENZ'ARMI O ARMI DA MONACO PUOI:
 - USARE DESTREZZA AL POSTO DI FORZA PER I TIRI PER COLPIRE E DANNI.
 - EFFETTUARE UN ATTACCO SENZ'ARMI COME AZIONE BONUS DOPO UN ATTACCO.
 - SOSTITUIRE IL TUO DADO DA ARTI MARZIALI A QUELLO DELL'ARMA/COLPO SENZ'ARMI.

Ki LEVEL 2
 PUOI SPENDERE DEI PUNTI KI PER EFFETTUARE DELLE AZIONI PARTICOLARI. LI RECUPERI ALLA FINE DI UN RIPOSO BREVE O LUNGO.
 1) PUOI EFFETTUARE SCHIVATA, SCATTO, DISIMPEGNO COME AZIONE BONUS, LA DISTANZA DI SALTO RADDOPPIA.
 1) SUBITO DOPO L'AZIONE DI ATTACCO PUOI EFFETTUARE 2 ATTACCHI BONUS CON IL COLPO SENZ'ARMI

MOVIMENTO SENZA ARMATURA LEVEL 2
 FINCHÈ NON INDOSSI ARMATURE OTTieni UN BONUS ALLA VELOCITÀ IN BASE AL LIVELLO.
 9) NON CADI DURANTE IL MOVIMENTO SU SUPERFICI VERTICALI E LIQUIDE.

DEVIARE PROIETTILI LEVEL 3
 QUANDO VIENI COLPITO DA UN ATTACCO A DISTANZA PUOI USARE LA TUA REAZIONE PER RIDURRE I DANNI DI 1d10 + MODIFICATORE DI DESTREZZA + LIVELLO DA MONACO, SE IL DANNO VIENE RIDOTTO A 0 E HAI UNA MANO LIBERA, PUOI AFFERRARE IL PROIETTILE.
 1) PUOI EFFETTUARE UN ATTACCO A DISTANZA COL PROIETTILE CHE HAI APPENA AFFERRATO (SEMPRE DURANTE LA REAZIONE), L'ATTACCO È CONSIDERATO CON UN'ARMA DA MONACO E HA GITTATA NORMALE 6M E LUNGA 18M.

PRIVILEGIO DELLA TRADIZIONE MONASTICA LEVEL 3

COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA ISPIRAZIONE

FORZA LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA ATLETICA

DESTREZZA LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA ACROBAZIA FURTIVITÀ RAPIDITÀ DI MANO

COSTITUZIONE LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA

INTELLIGENZA LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA ARCANO INDAGARE NATURA RELIGIONE STORIA

SAGGEZZA LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA ADDESTRARE ANIMALI INTUIZIONE MEDICINA PERCEZIONE SOPRAVVIVENZA

CARISMA LEVEL 1
 TIRO SALVEZZA INGANNO INTIMIDIRE INTRATTENERE PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

COMPETENZE

ARMATURE LEGGERE ARMI SEMPLICI

ARMATURE MEDIE ARMI DA GUERRA

ARMATURE PESANTI SCUDI

STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE

ARNESI DA FALSARIO ARNESI DA SCASSO

BORSA DA ERBORISTA SOSTANZE DA AVVELENATORE

STRUMENTI DA NAVIGATORE TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO

STRUMENTI DA ARTIGIANO

GIOCHI

STRUMENTI MUSICALI

VEICOLI

NOME DEL PERSONAGGIO



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

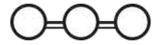
MO

MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

SINTONIE ATTIVE



VISO

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

TESTA

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi
Fasce, Filatteri

COLLO

Amuleti, Collane, Medaglioni,
Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

SCHIENA

Cappe, Coprispalle, Mantelli

CORPO

Abiti, Armature

TORSO

Maglie, Tuniche, Sottovesti
Vesti

MANI

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

BRACCIA

Copribraccia, Bracciali,
Braccialetti

VITA

Cinture, Fasce

ANELLI

Anelli, Ditali

PIEDI

Sandali, Scarpe, Stivali

ARMI

Armi da mischia/distanza, Bastoni,
Bacchette, Scudi

ALTRO Pozioni, Pergamene, Tratti, Ecc.