MASTER OF MANY STYLES
(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	Perde bonus **DES**alla **CA**; -2 **CA** -4 a prove su **FOR**e **DES**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	
2	
6	
10	
14	
18	

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7 — PF CURATI = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13 — RESISTENZA INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

DURATA GG = Livello da Monaco
giorni

Livello 15 — SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Bonus alla Classe Armatura Fuse Style **2** Colpo senz'armi Pugno Stordente	Use two styles at once 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 Mente Lucida	(fornisce **+4**alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del **BAB**per calcolare il **BMC** **+2**TS contro ammaliamento
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta **3 m**	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri
5			Salto in Alto Purezza del Corpo	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti **+20**Prove per i salti - **1 punto Ki** Immune a tutte le malattie
6	■		Movimento Veloce **+6 m** Slow Fall **9 m**	(fornisce **+8**alle prove di Acrobazia per saltare)
7			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta **12 m** Fuse Style **3**	Enter up to 3 stances as a swift action
9			Eludere migliorato Movimento Veloce **+9 m**	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce **+12**alle prove di Acrobazia per saltare)
10	■		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta **15 m**	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
11			Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
12		2d6 d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce **12 m** Caduta lenta **18 m**	Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki** (fornisce **+16**alle prove di Acrobazia per saltare)
13			Anima adamantina	Resistenza Inc.
14	■		Caduta lenta **21 m**	
15			Palmo tremante Movimento veloce **15 m** Fuse Style **4**	Morte ritardata (fornisce **+20**alle prove di Acrobazia per saltare) Enter up to 4 stances immediately - **1 ki point**
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta **24 m**	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** Caduta lenta **27 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	Perfect Style Caduta lenta **qualunque distanza**	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

RISERVA KI

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

RISERVA KI

ACROBATICI

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							