

MASTER OF MANY STYLES (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

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

PUGNO STORDENTE
OGGI

TEMPEZZA
TEMPRA CD

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

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 Perde bonus DES alla CA; -2 CA
-4 a prove su FORE DESe 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

Livello

1

2

6

10

14

18

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello CURATI

7

Livello da Monaco

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA

Livello

13

Livello da Monaco

Palmo tremante

DURATA PALMO

Livello da Monaco

giorni

Livello

15 SALVEZZA
TEMPRA CD

Livello da Monaco

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

MONACO

Livello Talenti
da Monaco

Danno Colpo
Senz'armi

P / G

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
+2TS contro ammalimento

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

Aggiungi il liv. da Monaco ad 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 10 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'età o invecchiamento artificiale
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

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

$\left[\begin{array}{c} \square \square \\ \square \square \\ \square \square \end{array} \right]$

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario

a metà velocità
+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

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