

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 FOR E 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

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	Bonus alla Classe Armatura Fuse Style 2 Colpo senz'armi Pugno Stordente	
1	d6 d4 / d8		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 +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare il BMC. +2TS contro ammalimento
4	d8 d6 / d6	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 +20Prove per i salti - 1 punto Ki Immune a tutte le malattie
6		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)
7		Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
8	d10 d8 / d8	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 +12alle 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 / d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (fornisce +16alle 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 +20alle prove di Acrobazia per saltare) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16	2d8 d6 / d8	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 +24alle prove di Acrobazia per saltare)
19		Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
20	2d10 d8 / d8	Perfect Style Caduta lenta qualunque distanza	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

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

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