

# 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

o 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

Livello Monaco

$$7 \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] =$$

## Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATA

Livello

$$13 \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 +$$

## Palmo tremante

DURATA PALMO

Livello Monaco

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

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	
1	■	d6 d4 / d8	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 +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare +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 +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 / 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 +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 / 3d6	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 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 arti 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 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 Monaco

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

RISERVA KI

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

## 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