

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTESIMA

Livello

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

Livello da Monaco

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

Livello

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

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

## MONACO

Livello da Monaco	Talenti Bonus	Danno Colpo senz'armi P / G	Bonus alla Classe Armatura	Fuse Style 2	Colpo senz'armi	Pugno Stordente	Use two styles at once
1	■	d6					Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi
2	■	d4 / d8					Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
3							Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
4							(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare)
5							Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMC
6	■						+2TS contro ammalimento
7							
8							
9							
10	■						
11							
12							
13							
14	■						
15							
16							
17							
18	■						
19							
20							

## 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

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

## 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