

MONACO

Abilità Generiche (in comune con altre classi):

Nome Abilità	Costo PA	Requisiti
Acrobazia I	5	<i>Livello 4</i>
Acrobazia II	3	<i>Livello 7; Acrobazia I</i>
Ambidestria I	3	#
Ambidestria II	4	#; <i>Ambidestria I</i>
Cerusico	5	#; <i>Fasciare Ferite</i>
Combattere alla Cieca	6	#
Cuore d'Acciaio I	4	<i>Livello 3</i>
Disarmare	4	#; <i>Livello 3</i>
Erboristeria I	4	#
Fasciare Ferite	4	
Invocazione Poteri Divini I	3	#; <i>Livello 2</i>
Invocazione Poteri Magici I	3	#; <i>Livello 2</i>
Leggere e Scrivere	2	
Matematica	2	
Mano Salda	4	#; <i>Livello 3</i>
Mentore	6	<i>Livello 5; Approvazione Staff</i>
Potenziamento Fisico	4	
Reddito	1/livello	<i>Approvazione Staff</i>
Scorretto	5	#
Specializzazione I	3	#; <i>Usare l'arma della tipologia scelta</i>
Specializzazione II	5	#; <i>Livello 4; Specializzazione I</i>
Stile di Combattimento 2 Spade	7	#; <i>Livello 6; Specializzazione II armi 1 mano</i>
Usare Armi da Lancio	1	#
Usare Armi Corte	1	#
Usare Armi ad una Mano	3	#
Usare Bastoni	1	#

Abilità di classe:

Acrobazia III	4 PA	Livello 8; Acrobazia II
Il personaggio può dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CONO, AREA o ESPLOSIONE del combattimento.		

Attendista	3 PA	Livello 6; Specializzazione III
-------------------	------	--

Il personaggio può sferrare il primo colpo del combattimento in un qualsiasi momento del combattimento.

Colpo Dirompente	4 PA	#; Livello 7; Specializzazione III
-------------------------	-------------	---

Il Monaco, per una sola volta per combattimento, può sostituire la chiamata del primo colpo in mischia del combattimento con CRUSH. Non utilizzabile con armi da lancio ed armi piccole.

Colpo Frantumante	4 PA	#; Livello 8; Specializzazione III
--------------------------	-------------	---

Il Monaco, per una sola volta per combattimento, può sostituire la chiamata del primo colpo in mischia del combattimento con BREAK. Non utilizzabile con armi da lancio ed armi piccole.

Colpo Stordente	4 PA	#; Livello 6; Specializzazione III
------------------------	-------------	---

Il Monaco, per una sola volta per combattimento, può sostituire la chiamata del primo colpo in mischia del combattimento con STUN. Non utilizzabile con armi da lancio ed armi piccole.

Colpo Sublime	10 PA	#; Livello 9; Specializzazione III, Maestria Marziale, Raffica di Colpi II
----------------------	--------------	---

Il Monaco, per una sola volta per combattimento, può sostituire danno e chiamata del primo colpo in mischia del combattimento con ZERO. Non utilizzabile con armi da lancio ed armi piccole.

Corpo Adamantino	7 PA	Livello 8; Raffica di Colpi III
-------------------------	-------------	--

In combattimento il personaggio riduce di 1 punto tutti i danni TAGLIO e BOTTA subiti per ogni primo colpo del combattimento che deve ancora sferrare. Il personaggio subisce sempre minimo 1 danno.

Maestria Marziale	7 PA	Livello 5; Ambidestria I
--------------------------	-------------	---------------------------------

Il Monaco può dichiarare HIDDEN STUN contro un bersaglio, mimando un colpo portato con l'arma o a mani nude. Si applicano le stesse regole dell'abilità Stordire. Egli infligge inoltre 1 danno aggiuntivo con i suoi attacchi in mischia. Il Monaco diventa inoltre immune agli effetti portati con le chiamate da rissa.

Meditazione	4 PA	Livello 4
--------------------	-------------	------------------

Il monaco può recuperare le proprie energie mediante la meditazione. Da seduto può chiudere gli occhi e recuperare 1 PF alocazionale ogni 30 secondi di meditazione. In questo stato il Monaco subisce gli stessi malus che subirebbe sotto STUN: tutte le condizioni che risveglierebbero il personaggio da STUN (esclusa la dispersione degli effetti mentali) interrompono la meditazione. Ogni volta che il personaggio recupera 1 PF in questo modo potrà porre termine alla meditazione volontariamente.

Mente Lucida	6 PA	Livello 8; Cuore d'Acciaio
Il personaggio può dichiarare NO EFFECT a chiamate di CHARME o COMANDO per un massimo complessivo di 3 volte al giorno.		

Potenziamento Fisico II	2 PA	Livello 1, Potenziamento Fisico
Il personaggio ottiene 1 PF alocazione aggiuntivo più 1 ulteriore PF alocazionale per ogni 3 livelli successivi (4, 7, 10).		

Purezza del Corpo	5 PA	Livello 5
Il personaggio diventa immune agli effetti di malattie comuni e, per un massimo di 2 volte al giorno, può chiamare NEUTRALIZZA VELENI su sé stesso.		

Raffica di Colpi I	3 PA	#; Specializzazione I
Il personaggio può effettuare il primo colpo del combattimento una volta aggiuntiva.		

Raffica di Colpi II	5 PA	#; Livello 4; Specializzazione II; Raffica di Colpi I
Il personaggio effettua 1 danno aggiuntivo col primo colpo del combattimento.		

Raffica di Colpi III	4 PA	#; Livello 6; Raffica di Colpi II
Il personaggio può effettuare il primo colpo del combattimento una volta aggiuntiva, per un totale di 3 volte per combattimento.		

Specializzazione III (Bastoni)	5 PA	#; Livello 6; Specializzazione II (Bastoni)
STRIKEDOWN al primo colpo.		

Temporeggiare	4 PA	Livello 2; Specializzazione I
Durante il combattimento, attendendo almeno 20 secondi senza effettuare o subire chiamate, diventerà possibile effettuare nuovamente il primo colpo del combattimento in quello stesso combattimento.		

Stile dell'Ubriaco	4 PA + 4 PA +4 PA	Livello 2; Livello 5 + Stile dell'Ubriaco I; Livello 7 + Stile dell'Ubriaco II					
<p>Molti monaci si allontanano dai vizi terreni per temprare corpo e mente ma, in passato, uno di loro aveva il bacco un po' troppo a cuore, e finì col fondare lo stile dell'ubriaco. I praticanti di questo stile abbracciano l'effetto inebriante dell'alcool, che rende imprevedibili i loro movimenti e impervio al dolore il loro corpo.</p> <p><i>Nota: In questo stato il giocatore dovrà interpretare un personaggio estremamente ubriaco nella parlata, nei movimenti e nel comportamento generale. Non sarà inoltre necessario bere fisicamente dell'alcool per attivare questa abilità! Rimanete entro i limiti imposti dal regolamento!</i></p> <p><u>Preclude l'acquisto di Stile della Montagna e Stile dello Specchio.</u></p>							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Stile dell'Ubriaco I</th><th>4 PA</th><th>Livello 2</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bonus: Per un massimo di volte al giorno pari alla metà del proprio livello (minimo 1, arrotondato per difetto) il monaco può bere una fiaschetta d'alcool per entrare in uno stato di pesante inebriamento per i prossimi 10 minuti. In questo stato il monaco dichiara NO EFFECT a DOLOR, STUN e STRIKEDOWN.</td><td>Malus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, raggiunge un tale livello di inebriamento da perdere l'uso delle seguenti abilità: Cerusico, Fasciare Ferite, Leggere e Scrivere e Matematica. Il personaggio, al termine dei 10 minuti, sarà pesantemente debilitato da una forte nausea, trovandosi costretto a riposare per i prossimi 2 minuti durante i quali non potrà correre, combattere o compiere azioni faticose.</td></tr> </tbody> </table>			Stile dell'Ubriaco I	4 PA	Livello 2	Bonus: Per un massimo di volte al giorno pari alla metà del proprio livello (minimo 1, arrotondato per difetto) il monaco può bere una fiaschetta d'alcool per entrare in uno stato di pesante inebriamento per i prossimi 10 minuti. In questo stato il monaco dichiara NO EFFECT a DOLOR, STUN e STRIKEDOWN.	Malus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, raggiunge un tale livello di inebriamento da perdere l'uso delle seguenti abilità: Cerusico, Fasciare Ferite, Leggere e Scrivere e Matematica. Il personaggio, al termine dei 10 minuti, sarà pesantemente debilitato da una forte nausea, trovandosi costretto a riposare per i prossimi 2 minuti durante i quali non potrà correre, combattere o compiere azioni faticose.
Stile dell'Ubriaco I	4 PA	Livello 2					
Bonus: Per un massimo di volte al giorno pari alla metà del proprio livello (minimo 1, arrotondato per difetto) il monaco può bere una fiaschetta d'alcool per entrare in uno stato di pesante inebriamento per i prossimi 10 minuti. In questo stato il monaco dichiara NO EFFECT a DOLOR, STUN e STRIKEDOWN.	Malus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, raggiunge un tale livello di inebriamento da perdere l'uso delle seguenti abilità: Cerusico, Fasciare Ferite, Leggere e Scrivere e Matematica. Il personaggio, al termine dei 10 minuti, sarà pesantemente debilitato da una forte nausea, trovandosi costretto a riposare per i prossimi 2 minuti durante i quali non potrà correre, combattere o compiere azioni faticose.						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Stile dell'Ubriaco II</th><th>4 PA</th><th>Livello 5; Stile dell'Ubriaco I</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, infligge 1 danno in più con le sue armi.</td><td>Malus: Il personaggio ha sviluppato una forte dipendenza dall'alcool, tanto da risultare indebolito quando non è sotto l'effetto di esso. Il personaggio infliggerà sempre 1 danno in meno con tutte le sue armi (infliggendo sempre un minimo di 1 danno).</td></tr> </tbody> </table>			Stile dell'Ubriaco II	4 PA	Livello 5; Stile dell'Ubriaco I	Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, infligge 1 danno in più con le sue armi.	Malus: Il personaggio ha sviluppato una forte dipendenza dall'alcool, tanto da risultare indebolito quando non è sotto l'effetto di esso. Il personaggio infliggerà sempre 1 danno in meno con tutte le sue armi (infliggendo sempre un minimo di 1 danno).
Stile dell'Ubriaco II	4 PA	Livello 5; Stile dell'Ubriaco I					
Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, infligge 1 danno in più con le sue armi.	Malus: Il personaggio ha sviluppato una forte dipendenza dall'alcool, tanto da risultare indebolito quando non è sotto l'effetto di esso. Il personaggio infliggerà sempre 1 danno in meno con tutte le sue armi (infliggendo sempre un minimo di 1 danno).						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Stile dell'Ubriaco III</th><th>4 PA</th><th>Livello 7; Stile dell'Ubriaco II</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, diventa talmente impervio al dolore da riuscire a usare i suoi arti anche quando essi scendono a 0 PF. In questo stato non potrà comunque correre o saltare con le gambe a 0 PF; con le braccia a 0 PF infliggerà invece 1 danno in meno (minimo 1) con tutti i suoi attacchi e non potrà effettuare i primi colpi del combattimento, che risulteranno invece normali attacchi.</td><td>Malus: Il personaggio, quando non è sotto l'effetto dell'alcool, raddoppia la durata di tutte le chiamate DOLOR, STUN e STRIKEDOWN subite.</td></tr> </tbody> </table>			Stile dell'Ubriaco III	4 PA	Livello 7; Stile dell'Ubriaco II	Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, diventa talmente impervio al dolore da riuscire a usare i suoi arti anche quando essi scendono a 0 PF. In questo stato non potrà comunque correre o saltare con le gambe a 0 PF; con le braccia a 0 PF infliggerà invece 1 danno in meno (minimo 1) con tutti i suoi attacchi e non potrà effettuare i primi colpi del combattimento, che risulteranno invece normali attacchi.	Malus: Il personaggio, quando non è sotto l'effetto dell'alcool, raddoppia la durata di tutte le chiamate DOLOR, STUN e STRIKEDOWN subite.
Stile dell'Ubriaco III	4 PA	Livello 7; Stile dell'Ubriaco II					
Bonus: Il personaggio, mentre è sotto l'effetto dell'alcool, diventa talmente impervio al dolore da riuscire a usare i suoi arti anche quando essi scendono a 0 PF. In questo stato non potrà comunque correre o saltare con le gambe a 0 PF; con le braccia a 0 PF infliggerà invece 1 danno in meno (minimo 1) con tutti i suoi attacchi e non potrà effettuare i primi colpi del combattimento, che risulteranno invece normali attacchi.	Malus: Il personaggio, quando non è sotto l'effetto dell'alcool, raddoppia la durata di tutte le chiamate DOLOR, STUN e STRIKEDOWN subite.						

Stile della Montagna	4 PA +4 PA +4 PA	Livello 2; Livello 5 + Stile della Montagna I; Livello 7 + Stile della Montagna 2 II
Nessuno tempra il proprio corpo come i praticanti di questo stile, che lo sottopongono ad allenamenti disumani per toccarne i limiti. Lo stile della montagna sacrifica la mobilità del monaco in cambio una vitalità ed una possanza superiori, trasformandolo da un guerriero agile ad una fortezza inamovibile.		
Preclude l'acquisto di Stile dell'Ubriaco e Stile dello Specchio.		
Stile della Montagna I	4 PA	Livello 2
Bonus: Il Monaco dichiara NO EFFECT a STRIKEDOWN.		Malus: Stile della Montagna preclude l'acquisto di Acrobazia; un personaggio che ha in scheda Acrobazia non può aggiungere Stile della Montagna.
Stile della Montagna II	4 PA	Livello 5; Stile della Montagna I
Bonus: Il Monaco è in grado di dichiarare "BREAK!" sulle corde o catene che lo legano dopo 10 secondi di interpretazione, e dichiarare "STRIKEDOWN!" quando colpisce un avversario durante una Rissa (vedi "Regole Addizionali"). Per ogni prova che lo richiede, il Monaco è considerato in possesso di Forza Straordinaria. Il Monaco riceve inoltre 4 PF alocazionali aggiuntivi.		Malus: Il personaggio, avendo un corpo più possente del normale, risulta essere così pesante che per sollevarlo e trasportarlo in giro sono necessarie almeno 3 persone o 1 persona dotata di Forza Straordinaria.
Stile della Montagna III	4 PA	Livello 7; Stile della Montagna II
Bonus: Il Monaco dichiara NO EFFECT a CRUSH e ottiene altri 4 PF alocazionali aggiuntivi.		Malus: Il personaggio non può correre in combattimento.

Stile dello Specchio	4 PA + 4 PA +4 PA	Livello 2; Livello 5 + Stile dello Specchio I; Livello 7 + Stile della Specchio II
<p><i>Stile creato da monaci pacifisti che, pur abborrando la violenza, riconobbero che non sempre è possibile trovare una soluzione pacifica. Lo stile dello specchio è uno stile di autodifesa reattivo, basato su potenti contrattacchi che sfruttano la forza dei colpi parati per effetti micidiali.</i></p>		
<p><u>Preclude l'acquisto di Stile dell'Ubriaco e Stile della Montagna.</u></p>		
Stile dello Specchio I	4 PA	Livello 2
<p>Bonus: Il Monaco, dopo aver parato un colpo, aggiunge 2 danni al suo prossimo attacco contro quel bersaglio se sferrato entro 5 secondi.</p> <p>Nota: <i>parare più di un colpo non fa cumulare il bonus al danno! Il danno aggiuntivo sarà sempre quello, che si pari 1 o 100 colpi!</i></p>		<p>Malus: I precetti dello stile ti vietano di sfoderare le armi per primo, invitandoti a usare la violenza solo quando strettamente necessaria. Se attacchi qualcuno senza esser stato attacco per primo, perderai i benefici dello stile per il resto della giornata. Il personaggio non può inoltre ottenere questo stile se ha in scheda l'abilità Scorretto; viceversa, non potrà aggiungere Scorretto se ha preso lo Stile dello Specchio.</p>
Stile dello Specchio II	4 PA	Livello 5; Stile dello Specchio I
<p>Bonus: Il personaggio, dopo aver parato il primo colpo del combattimento, invece di aggiungere 2 danni al suo prossimo attacco aggiunge i danni parati al suo prossimo attacco contro quel bersaglio. Se il Monaco para un secondo attacco prima di aver sferrato il contrattacco, andrà ad aggiungere il danno dell'ultimo colpo parato al suo contrattacco.</p> <p>Nota: <i>in caso di più colpi parati prima di contrattaccare, si aggiunge il danno dell'ultimo colpo parato.</i></p>		<p>Malus: Se il personaggio subisce il primo colpo del combattimento, non potrà più effettuare contrattacchi per quel combattimento.</p>
Stile dello Specchio III	4 PA	Livello 7; Stile dello Specchio II
<p>Bonus: Il Monaco, quando para il primo colpo del combattimento, dichiara NO EFFECT ad esso. Se in questo modo ha bloccato eventuali chiamate ad effetto, aggiunge tali chiamate al suo prossimo attacco contro quel bersaglio se sferrato entro 5 secondi. Se il Monaco para un secondo attacco prima di aver sferrato il contrattacco, perderà la chiamata effetto così ottenuta.</p>		<p>Malus: Il personaggio infliggerà sempre 1 danno in meno (minimo 1), eccetto che con i contrattacchi.</p>