DRUNKEN MASTER
(MONACO)

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4) (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 ÷ 4) (per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

Livello		
1	Stordito	Nessuna azione questo round Perde **il bonus** DES **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** bonus to AC; -2 **CA** -4 a prove su **FOR** e **DES** e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
	o	
	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 bonus** alla CA; -2 **alla CA**

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliede di Sorpresa
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Lancia tutto
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Stile dello scorpione

Livello 6
- ☐ Pugno della gorgone
- ☐ Disarmare migliorato
- ☐ Sbilanciare migliorato
- ☐ Spingere migliorato
- ☐ Finta migliorata
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migliorato
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Collera della Medusa
- ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7 — PF CURATI = Livello Monaco

Palmo tremante

Livello 15 — DURATA PALMO giorni = Livello Monaco

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20
Trattato come un Esterno
Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi P / G		
1	■	d6 d4 / d8	Bonus alla Classe Armatura Raffica di colpi Colpo senz'armi Pugno Stordente	 Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi 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 Drunken Ki	(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del **BAB** per calcolare il **BMC** **+1** temporary ki point (for 1 hour) on drinking
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 Drunken Strength **1d6**	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti **+20** Prove per i salti - **1 punto Ki** Inflict extra damage - **1 ki point**
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**	
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** Drunken Strength **2d6**	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali **2 punti ki**
11			Drunken Courage	Immune to fear
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			Drunken Resilience **1/–**	Riduzione del danno
14	■		Caduta lenta **21 m**	
15			Palmo tremante Movimento veloce **15 m** Drunken Strength **3d6**	Morte ritardata (fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare) **3 punti ki**
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta **24 m** Drunken Resilience **2/–**	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			Firewater Breath Drunken Resilience **3/–**	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - **4 punti ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfezione interiore Caduta lenta **qualunque distanza** Drunken Strength **4d6**	Trattato come Esterno **4 punti ki**

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ = (Livello Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI + DRUNKEN KI

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati — a metà velocità
CD Acrobazia = **DMC Avversario** — +3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico — a metà velocità
CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario** — +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