

# DRUNKEN MASTER (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

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right] + \left( \frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

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

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 **DE**Se 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 bonus**alla CA; -2 alla CA

## TALENTI BONUS

☐ Coglie di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

Livello ☐ Deviare Freccie

☐ ☐ ☐ Schivare

**1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione

☐ Lancia tutto

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello

**6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

Livello

**10** ☐ Colpo Critico migliora ☐ Collera della Medusa

☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

**7**

$\left[ \text{ } \right] = \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$

## Palmo tremante

DURATA PALMO

giorni

Livello da Monaco

Livello

**15** SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

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

## PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello

**20** Immune a Charmare Persone e altri effetti

che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

## MONACO

Livello Talenti  
da Monaco Bonus

Danno Colpo  
Senz'armi  
P / G

Bonus alla Classe Armatura  
Raffica di colpi  
Colpo senz'armi  
Pugno Stordente

**1**

■

**d6**

d4 / d8

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**

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi  
(fornisce **+12**alle prove di Acrobazia per saltare)

**9**

Eludere migliorato  
Movimento veloce **10 m**

**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**

Morte ritardata  
(fornisce **+20**alle prove di Acrobazia per saltare)  
**3 punti ki**

**15**

Palmo tremante  
Movimento veloce **15 m**  
Drunken Strength **3d6**

**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

$$\left[ \text{ } \right] = \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

DRUNKEN  
KI

□□□  
□□□  
□□□

## 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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