

# 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 **FORE 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**salla CA; -2 alla CA

## TALENTI BONUS

□ Cogliere fuori guardia □ Riflessi di combattimento

Livello □ Deviare Freccie

□ □ □ Schivare

**1** □ Lottare migliorato

□ Stile dello scorpione

□ Lancia tutto

Livello □ Pugno della gorgone □ Spingere migliorato

**6** □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata

□ Sbilanciare migliorato □ Mobilità

Livello □ Colpo Critico migl. □ Ira della Medusa

**10** □ Afferrare Freccie □ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello da Monaco

$$\left[ \text{ } \right] = \left[ \text{ } \right]$$

## Palmo tremante

**DURATA GIORNI** Livello da Monaco

$$\left[ \text{ } \right] \text{ giorni} = \left[ \text{ } \right]$$

Livello

### 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 Immune a Charmare Persone e altri effetti

**20** che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

## MONACO

Livello Talenti  
da Monaco

Danno Colpo  
Senz'armi

Pcl / Grn

**1**

■

**d6**

**d4 / d8**

Armour Class Bonus  
Raffica di colpi  
Colpo senz'armi  
Stunning Fist

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**

High Jump  
Drunken Strength **1d6**

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di 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  
Fast Movement **9 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/—**

Damage reduction

**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'invecchiamento  
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 **qualsunque distanza**  
Drunken Strength **4d6**

Trattato come Esterno  
**4 punti ki**

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

RISERVA KI

□□□ □□□

□□□ □□□

□□□ □□□

### DRUNKEN KI

□□□ □□□

□□□ □□□

□□□ □□□

## ACROBATICS

### 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
<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