## Livello DRUNKEN MONACO da Monaco Danno **MASTER** Livello Talenti Colpo a Monacoonus Senz'armi (MONACO) Armour Class Bonus P/G**BONUS CA** Raffica di colpi Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi d6 1 Colpo senz'armi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi **CA BONUS** d4/d8 Stunning Fist Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round Livello da Monaco Eludere Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito 2 **DMC BONUS** Movimento veloce 3 m (fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) (per difetto) Addestramento alle manovre Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare il BMC 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi d8 Riserva Ki (Magica) Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche **PUGNO STORDENTE** 4 Caduta lenta 3 m Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri d6/2d6 PUGNO STORDENTEvello Livelli High Jump Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazi non da Monaco AL GIORNO da Monaco +20Prove per i salti - 1 punto Ki 5 Drunken Strength 1d6 Inflict extra damage - 1 ki point Movimento Veloce +6 m (fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare) (per difetto) **PUGNO STORDENTE** 6 Slow Fall 9 m **SALVEZZA** Livello 7 Integrità del corpo Curare le proprie ferite - 1 punto Ki TEMPRA CD da Monaco d10 8 Caduta lenta 12 m d8 / 2d8 evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi Livello Eludere migliorato 9 Fast Movement 9 m (fornisce +12alle prove di Acrobazia per saltare) 1 Stordito Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA Riserva Ki (Legale) Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Affaticato Non può correre o caricare 10 Caduta lenta 15 m -2 Forza e Destrezza Drunken Strength 2d6 2 punti ki 8 -2 a tiri per colpire, danni,tiri Infermo salvezza, abilità e prove caratteristica 11 Drunken Courage Immune to fear Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento, 12 Passo abbondante Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki ma non entrambe 2d6 (fornisce +16alle prove di Acrobazia per saltare) 12 Movimento veloce 12 m Perde bonus DES bonus to AC: -2 CA d10 / 3d6 16 Accecato Caduta lenta 18 m -4 a prove su **FOR**e **DES**e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca 0 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloc -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca Assordato Caduta Lenta 21 m 14 -4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni Palmo tremante Morte ritardata Paralizzato Nessuna azione questo round Movimento Veloce +15 m (fornisce +20alle prove di Acrobazia per saltare) 20 15 Perde il bonusalla CA; -2 alla CA Drunken Strength 3d6 3 punti ki TALENTI BONUS Riserva Ki (di Adamantio) Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio 2d8 16 Caduta lenta 24 m ☐ Cogliere fuori guardia☐ Riflessi di combattimento 2d6/3d8 Drunken Resilience 2/-Livello ☐ Deviare Frecce □ □ □ Schivare Corpo senza tempo Nessuna penalità relativa all'invecchiamento ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione 17 Lingua del Sole e della Luna Parlare con ogni creatura vivente □ Lancia tutto Movimento veloce 18 m (fornisce +24alle prove di Acrobazia per saltare) 18 ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato Caduta lenta 27 m Livello ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata 6 Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 punti ki 19 □ Sbilanciare migl. □ Mobilità Drunken Resilience 3/-Livello Colpo Critico migl. □ Ira della Medusa Perfezione interiore Trattato come Esterno 2010 10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido 20 Caduta lenta qualunque distanza 2d8 / 4d8 4 punti ki Drunken Strength 4d6 INTEGRITÀ DEL CORPO PF Livello CURATI Livello RISERVA KI da Monaco 7 CAPACITÀ da Monaco Livello Palmo tremante DURATA PALMO Livello ACROBATICS da Monaco aiorn a metà velocità Movimento attraverso spazi minacciati Livello CD Acrobazia = DMC Avversario SALVEZZA Livello 15 Movimento attraverso lo spazio del nemico a metà velocità TEMPRA CD da Monaco CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario +3 m al movimento a velocità piena =10+

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

+3 m al movimento a velocità piena

DRUNKEN

KI

per i sal

10,5 m 12 m 13,5 m 15 m Distanza 1,5 m 3 m 4,5 m 6 m 7,5 m 9 m SALTO IN LUNGO CD 5 30 50 10 15 20 25 35 40 45 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 20 24 28 32 40 12 16 36 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