Livello DRUNKEN da Monaco MASTER (MONK) **BONUS CA CA** BONUS Livello da Monaco **DMC BONUS** (Arrotondato per difetto) il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi PUGNO STORDENTE PUGNO STORDENTEvello Livelli AL GIORNO da Monaco non da Monaco PUGNO STORDENTE **SALVEZZA** Livello TEMPRA CD da Monaco Livello Stordito 1 Nessuna azione questo round Perde DEX bonus to AC; -2 AC Affaticato Non può correre o caricare -2 Forza e Destrezza 8 Infermo -2 a tiri per colpire, danni,tiri salvezza, abilità e prove caratteristica Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento, 12 ma non entrambe Perde bonus DES a CA: -2 CA 16 Accecato -4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca 0 CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloc -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca Assordato -4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni Paralizzato Nessuna azione questo round 2.0 Perde DEX bonus to AC; -2 AC TALENTI BONUS □ Cogliere fuori guardia□ Riflessi di combattimento Livello □ Deviare Frecce □ □ □ Schivare □ Lottare migliorato □ Stile dello scorpione □ Lancia tutto ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato Livello ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata 6 □ Sbilanciare migl. □ Mobilità Livello Colpo Critico migl. □ Ira della Medusa □ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido **INTEGRITA' DEL CORPO** PF Livello CURATI Livello da Monaco

7	=					
*	Palmo tremante					
DURATA DAYS Livello da Monaco						
Livello 15	giorni =	:				
	SALVEZZA TEMPRA CD	Livello da Monaco				

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

×			MON	ACO
Livello a Monac	Talent	Danno Colpo Senz'armi		
1	-	P / G 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il liv. da Monaco invece del BAB for calculating C +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	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20Prove per i salti - 1 punto Ki	
			Drunken Strength 1d6	Inflict extra damage - 1 ki point
6	•		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	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 (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction
14			Caduta lenta 21 m	
15			Quivering Palm Movimento veloce 15 m Drunken Strength 3d6	Morte ritardata (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/ –	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 punti ki
20		2d10 2d8/4d8	Perfect Self Caduta lenta qualunque distan Drunken Strength 4d6	Trattato come Esterno za 4 punti ki

RISERVA KI DRUNKEN RISERVA KI RISERVA KI Livello da Monaco CAPACITÀ KI

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati CD Acrobazia = **CMD**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico CD Acrobazia = **CMD**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

7,5 m 9 m 10,5 m 12 m 13,5 m 15 m 16,5 m Distanza 1,5 m 3 m 4,5 m 6 m 15 25 30 SALTO IN LUNGO CD 5 10 35 40 45 50 55 20 1.2 m 1,5 m 1,8 m 2,1 m 2,4 m 2,7 m 3 m Distanza 0,3 m 0,6 m 1 m 3.3 m SALTO IN ALTO CD 4 8 16 20 24 28 32 36 40 12 +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