DRUNKEN MASTER
(MONK)

Livello Monaco

BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + (Livello Monaco ÷ 4)

(Arrotondato 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 Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4)

(Arrotondato per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

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

Livello		
1	Stordito	Nessuna azione questo round **Perde il bonus** DES **AC**; -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 a CA; -2 CA -4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di
	o	Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
	Assordato	-4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca -4 su Percezioni opposte fallisce automaticamente Percezione sui suoni
20	Paralizzato	Nessuna azione questo round **Perde il bonus** bonus to AC; -2 **alla CA**

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Lottare migliorato
- ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

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

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Ira della Medusa
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Attacco Rapido

INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7 — PF CURATI = Livello da Monaco

Palmo tremante

Livello 15

DURATA DAYS giorni = Livello da Monaco

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello 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 Monaco	Talenti bonus	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	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il B **+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**	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**	(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 distanza** Drunken Strength **4d6**	Trattato come Esterno **4 punti ki**

RISERVA KI

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

RISERVA KI + DRUNKEN KI

ACROBATICS

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

Movimento attraverso lo spazio del nemico — a metà velocità
CD Acrobazia = **CMD** — +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