DRUNKEN MASTER

Livello da Monaco



			MONA	co
Livello Ta	lenti	Danno Colpo		
a Monacooo	nus	Senz'armi Pcl / Grn 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 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	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazi +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	(fornisce +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 (fornisce +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 (fornisce +16 to Acrobatics checks for jumping)
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 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	(fornisce +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 distanz Drunken Strength 4d6	Trattato come Esterno za 4 punti ki
			RISERV	/A KI
RISERVA		13. 0	lla da Managa	DRUNKEN RISERVA KI KI
CAPACIT	.A.		llo da Monaco ÷ 2) + SAG	RISERVA KI KI
			ACROBA	
Movime	ento	attraver	so spazi minacciati	a metà velocità

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

Movimento	attraverso spazi minacciati
	CD Acrobazia = CMD
Movimento	attraverso lo spazio del nemic

+3 m al movimento a velocità piena

per i sal

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 15 25 30 35 40 45 50 SALTO IN LUNGO CD 5 10 55 20 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 36 40 12 16 +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