MARTIAL ARTIST (MONACO)

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4) (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 ÷ 4) (per difetto)

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG (from level 3 + 1)

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 o Assordato	Perde bonus **DES** alla **CA**; -2 **CA** -4 a prove su **FOR** e **DES** e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità -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** DES **alla CA**; -2 **alla CA**

TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliede di Sorpresa
- ☐ 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 migliorato
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migliorato
- ☐ Collera della Medusa
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Attacco Rapido

Palmo tremante

DURATA PALMO giorni = Livello da Monaco

Livello 15

SALVEZZA TEMPRA CD = 11 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi P / G		
1	■	d6 d4 / d8	Bonus alla Classe Armatura Raffica di colpi Colpo senz'armi Pugno Stordente	 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 Pain Points	(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del **BAB** per calcolare il **BMC** **+1** to confirm critical hits
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master	Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats
5			Salto in Alto Extreme Endurance	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti **+20** Prove per i salti - **1 punto Ki** † Immune to fatigue
6	■		Movimento veloce **6 m**	(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)
7			Physical Resistance **-1**	Reduced ability damage
8		d10 d8 / 2d8		
9			Eludere migliorato Movimento veloce **10 m**	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce **+12** alle prove di Acrobazia per saltare)
10	■		Riserva Ki (Legale) Extreme Endurance **2** Physical Resistance **-2**	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Immune to exhaustion
12	■	2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce **12 m**	(fornisce **+16** alle prove di Acrobazia per saltare)
13			Defensive Roll Physical Resistance **-3**	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■			
15			Palmo tremante Movimento veloce **15 m**	Morte ritardata (fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Physical Resistance **-4**	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
18	■		Movimento veloce **18 m**	(fornisce **+24** alle prove di Acrobazia per saltare)
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance **-5**	Reduced damage on Defensive Roll
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance **4**	Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a *ki pool* from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS + = Livello da Monaco + SAG

WISDOM CHECK DC = 10 + GS (Challenge Rating or object's hardness)

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain **+2** to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.
Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to **AC** until your next turn.

ACROBATICI

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
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							