

# MARTIAL ARTIST

(MONACO)

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

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 )

### PUGNO STORDENTE OGGI

(per difetto)

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

from  
level 3

[ ] = 10 + ( [ ] ÷ 2 ) + SAG (+ 1)

Livello

1 Stordito

Nessuna azione questo round  
Perde il **bonusDES** 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

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

Assordato

-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 **bonusDES** alla CA; -2 alla CA

## TALENTI BONUS

☐ Cogliere di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

Livello

1

☐ Deviare Freccie ☐ 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 Freccie ☐ Attacco Rapido

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

Livello  
da Monaco

[ ] giorni = [ ]

Livello

15

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

[ ] = 11 + ( [ ] ÷ 2 ) + SAG

## MONACO

Livello Talenti  
da Monaco

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 **BM**  
+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

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 Ohp

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

Challenge  
Rating

[ ] = 10 + GS

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.

## ACROBATICS

### 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