

# TETORI (MONACO)

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

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

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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

Livello

**1** ☐ Lottare migliorato

**2** ☐ Crushing Embrace

**6** ☐ Greater Grapple

**10** ☐ Twin Lock

**14** ☐ Choke Hold

**18** ☐ Backbreaker

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello CURATI

**7**

$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \frac{\text{Livello da Monaco}}{2}$

## FORM LOCK

Livello

Livello da Monaco

Caster Level

**13**  $+ \text{SAG} \geq 11 +$

## Palmo tremante

DURATA PALMO

giorni

Livello da Monaco

Livello

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

## PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello

**20** Immune a Charmare Persone e altri effetti  
che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

## MONACO

Livello Danno Colpo  
da Monaco Senz'armi  
P / G

**1**

**d6**

d4 / d8

Bonus alla Classe Armatura  
Graceful Grappler  
Colpo senz'armi  
Pugno Stordente

Use monk level in place of **BAB** when grappling  
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  
Mente Lucida

(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare)  
Usa il livello da monaco al posto del **BAB** per calcolare il **BMC**  
**+2TS** contro ammalimento

**4**

**d8**

d6 / 2d6

Riserva Ki (Magica)  
Counter-grapple  
Graceful Grappler

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche  
Make attack of opportunity when grapple attempted  
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling  
Keep **DEX** bonus when pinning or grappled

**5**

Break Free

Add monk level to checks for escaping a grapple  
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**  
Immune a tutte le malattie

**6**

Movimento veloce **6 m**  
Counter-grapple

(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)  
Make attack of opportunity even through total concealment

**7**

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

**8**

**d10**

d8 / 2d8

Graceful Grappler  
Counter-grapple

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**  
Make attack of opportunity even when flat-footed

**9**

Inescapable Grasp  
Movimento veloce **10 m**

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**  
(fornisce **+12** alle prove di Acrobazia per saltare)

**10**

Riserva Ki (Legale)  
Counter-grapple

Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali  
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

**11**

Corpo Adamantino

Immune a tutti i veleni

**12**

**2d6**

d10 / 3d6

Movimento veloce **12 m**

(fornisce **+16** alle prove di Acrobazia per saltare)

**13**

Form Lock  
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**  
Dimensional anchor when using inescapable grasp

**15**

Palmo tremante  
Movimento veloce **15 m**  
Graceful Grappler

Morte ritardata  
(fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)  
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

**16**

**2d8**

2d6 / 3d8

Riserva Ki (di Adamantio)

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

**17**

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp  
Incorporeal creatures grappled on touch

**18**

Movimento veloce **18 m**

(fornisce **+24** alle prove di Acrobazia per saltare)

**19**

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

**20**

**2d10**

2d8 / 4d8

Perfezione interiore

Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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