

Livello
da Monaco

CA BONUS

il Bonus si applica solo se si è senza
armatura e non si è ingombrati o indifesi

	Livello da Monaco	Livelli non da Monaco
PUGNO STORDENTE		
AL GIORNO		

SALVEZZA
TEMPRA CD

Livello
da Monaco

= 10 + $\left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{SAG}$

TALENTI BONUS

Livello	
1	<input type="checkbox"/> Lottare migliorato
2	<input type="checkbox"/> Crushing Embrace
6	<input type="checkbox"/> Greater Grapple
10	<input type="checkbox"/> Twin Lock
14	<input type="checkbox"/> Choke Hold
18	<input type="checkbox"/> Backbreaker

Livello **PF CURATI** Livello Monaco
7 =

$$\text{Livello } 13 + \text{SAG} \geq 11 + \text{Caster Level}$$

DURATA PALMO Livello Monaco

$$\begin{array}{l} \text{Livello} \\ \mathbf{15} \end{array} \quad \boxed{} \text{ giorni} = \text{-----}$$

$$\begin{array}{l} \text{Livello} \\ \text{da Monaco} \end{array} \quad \boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{SAG}$$

Trattato come un Esterno
Livello 20 Immune a Charmare Persone e altri effetti
 che bersagliano i non Esterni
 Riduzione del danno **10/caotico**

Livello	Danno
da Monaco	Colpo
	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 BAC +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 Purezza del Corpo	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 <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfezione interiore	Trattato come Esterno

RISERVA KI CAPACITÀ

$$\boxed{} = \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{\div 2} \right) + \text{SAG}$$

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **DMC Avversario** +3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

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

CADUTA CD 15 Acrobazia ignorare il danno da caduta di 3 m