

MARTIAL ARTIST (MONK)

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello da Monaco

Livelli non da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (Arrotondato per difetto)}$$

□□ □□
□□ □□
□□ □□

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello da Monaco

from level 3

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG (+1)$$

Livello	1	Stordito	Nessuna azione questo round	Perde il bonus
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	Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed		
18	Assordato	-4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca -4 su Percezioni opposte fallisce automaticamente Percezione sui suoni		
20	Paralizzato	Nessuna azione questo round	Perde il bonus	

TALENTI BONUS

	<input type="checkbox"/> Cogliere fuori guardia	<input type="checkbox"/> Riflessi di combattimento
Livello	<input type="checkbox"/> Deviare Freccie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schivare
1	<input type="checkbox"/> Lottare migliorato	<input type="checkbox"/> Stile dello scorpione
	<input type="checkbox"/> Lancia tutto	
Livello	<input type="checkbox"/> Pugno della gorgone	<input type="checkbox"/> Spingere migliorato
6	<input type="checkbox"/> Disarmare migliorato	<input type="checkbox"/> Finta migliorata
	<input type="checkbox"/> Sbilanciare migliorato	<input type="checkbox"/> Mobilità
Livello	<input type="checkbox"/> Colpo Critico migliorato	<input type="checkbox"/> Ira della Medusa
10	<input type="checkbox"/> Afferrare Freccie	<input type="checkbox"/> Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF	Livello da Monaco
Livello	7
	$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$

Anima adamantina

Livello	13
	$\left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$

Palmo tremante

QUIVER GIORNI	Livello da Monaco
	$\left[\text{ } \right] \text{ giorni} = \left[\text{ } \right]$
Livello	15
SALVEZZA TEMPRA CD	Livello da Monaco
	$\left[\text{ } \right] = 11 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$

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	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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	(che garantisce +4ad Acrobazia) Usa il livello da monaco al posto del BAB BAB per calcolare il TS +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			High Jump Extreme Endurance	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Immune to fatigue
6	■		Movimento veloce 6 m Caduta lenta 10 m	(che garantisce +8ad Acrobazia)
7			Wholeness of Body Physical Resistance -1	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki Reduced ability damage
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta 12 m	
9			Eludere migliorato Movimento veloce 10 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (che fornisce +12ad Acrobazia)
10	■		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Immune to exhaustion
12		2d6 d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki (che garantisce +16ad Acrobazia)
13			Defensive Roll Physical Resistance -3	Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14	■		Caduta lenta 21 m	
15			Quivering Palm Movimento veloce 15 m	Morte ritardata (che fornisce +20ad Acrobazia)
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m Physical Resistance -4	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
17			Corpo senza tempo	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale
18	■		Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(che garantisce +24ad Acrobazia)
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance -5	Reduced damage on Defensive Roll
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4 Caduta lenta qualunque distanza	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	WISDOM CHECK DC	Challenge Rating
+ $\left[\text{ } \right]$		+ SAG $\left[\text{ } \right]$	
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.			or object's hardness

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati	a metà velocità
CD Acrobazia = DMC CMD	+3 m al movimento a velocità piena
Movimento attraverso lo spazio del nemico	a metà velocità
CD Acrobazia = 5 + DMC CMD	+3 m al movimento a velocità piena
SALTO IN LUNGO	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
CD	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
SALTO IN ALTO	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
CD	4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44
CATCH LEDGE	CD TS Riflessi 20
CADUTA	CD 15 Acrobazia