# MARTIAL ARTIST
(MONK)

Livello da Monaco

## BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + ( Livello da Monaco ÷ 4 )

(Arrotondato 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 )

(Arrotondato 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<br>Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** |
| 4 | Affaticato | Non può correre o caricare<br>-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<br>o<br>Assordato | Perde bonus DES a CA; -2 CA<br>-4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca<br>CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità<br>-4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca<br>-4 su prove opposte di Percezione<br>fallisce automaticamente Percezione sui suoni |
| 20 | Paralizzato | Nessuna azione questo round<br>Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** |

## TALENTI BONUS

Livello 1
- ☐ Cogliere fuori guardia
- ☐ 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 migl.
- ☐ Mobilità

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Ira della Medusa
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7

PF CURATI = Livello da Monaco

## Anima adamantina

Livello 13

RES. RESISTANCE = 10 + Livello da Monaco

## Palmo tremante

DURATA DAYS = Livello da Monaco giorni

Livello 15

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

## PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20

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

## MONACO

| Livello da Monaco | Talenti bonus | Danno Colpo Senz'armi P / G | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | d6<br>d4 / d8 | Armour Class Bonus<br>Raffica di colpi<br>Colpo senz'armi<br>Stunning Fist | <br>Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi<br>Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi<br>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**<br>Addestramento alle manovre<br>Pain Points | (which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Usa il liv. da Monaco invece del **BAB** for calculating CMB<br>**+1** to confirm critical hits |
| 4 | | d8<br>d6 / 2d6 | Exploit Weakness<br>Martial Arts Master | Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses<br>Use monk level to take Fighter feats |
| 5 | | | High Jump<br>Extreme Endurance | Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti<br>**+20**Prove per i salti - **1 punto Ki** †<br>Immune to fatigue |
| 6 | ■ | | Movimento veloce **6 m**<br>Slow Fall **9 m** | (which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Wholeness of Body<br>Physical Resistance **-1** | Curare le proprie ferite - **1 punto Ki** †<br>Reduced ability damage |
| 8 | | d10<br>d8 / 2d8 | Caduta lenta **12 m** | |
| 9 | | | Eludere migliorato<br>Fast Movement **9 m** | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Riserva Ki (Legale)<br>Caduta lenta **15 m**<br>Extreme Endurance **2**<br>Physical Resistance **-2** | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali<br><br>Immune to exhaustion |
| 12 | | 2d6<br>d10 / 3d6 | Passo abbondante<br>Movimento veloce **12 m**<br>Caduta lenta **18 m** | Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki** †<br>(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Defensive Roll<br>Physical Resistance **-3** | Reflex for half damage to avoid hitting 0hp |
| 14 | ■ | | Caduta lenta **21 m** | |
| 15 | | | Quivering Palm<br>Movimento veloce **15 m** | Morte ritardata<br>(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2d8<br>2d6 / 3d8 | Riserva Ki (di Adamantio)<br>Caduta lenta **24 m**<br>Physical Resistance **-4** | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio |
| 17 | | | Corpo senza tempo | Nessuna penalità relativa all'invecchiamento |
| 18 | ■ | | Movimento veloce **18 m**<br>Caduta lenta **27 m** | (which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Greater Defensive Roll<br>Physical Resistance **-5** | Reduced damage on Defensive Roll |
| 20 | | 2d10<br>2d8 / 4d8 | Extreme Endurance **4**<br>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 + SAG

WISDOM CHECK DC = 10 + CR (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.

## ACROBATICS

**Movimento attraverso spazi minacciati**
CD Acrobazia = **CMD**
a metà velocità
+3 m al movimento a velocità piena

**Movimento attraverso lo spazio del nemico**
CD Acrobazia = **CMD**
a metà velocità
+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 |