

MARTIAL ARTIST (MONK)

Livello Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

(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 Monaco Livelli non da Monaco

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

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello Monaco from level 3

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + SAG (+1)$$

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 Perde bonus DES a CA; -2 CA
-4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

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

☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

Livello ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare

1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
☐ Lancia tutto

Livello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

6 ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migl. ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa

10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello CURATI

Livello da Monaco

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Livello da Monaco}$$

Anima adamantina

Livello RES. RESISTANCE Livello da Monaco

$$13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Livello da Monaco}$$

Palmo tremante

DURATA DAYS Livello da Monaco

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

Livello SALVEZZA TEMPRA CD Livello Monaco

$$15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 11 + \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + SAG$$

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti

20 che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello	Talenti Monaco bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) 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	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 Slow Fall 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
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 Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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'invecchiamento
18	■		Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
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 Monaco

$$+ \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Livello Monaco} + SAG$$

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.

WISDOM CHECK DC

Challenge Rating

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + CR$$

or object's hardness

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