

# TETORI (MONK)

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

(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

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

(Arrotondato per difetto)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round  
Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
- 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
- o** 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 **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

## TALENTI BONUS

Livello

- 1** ☐ Lottare migliorato
- 2** ☐ Crushing Embrace
- 6** ☐ Greater Grapple
- 10** ☐ Twin Lock
- 14** ☐ Choke Hold
- 18** ☐ Backbreaker

## INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

Livello da Monaco

$$7 \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

## FORM LOCK

Livello

Livello da Monaco

Caster Level

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

## Palmo tremante

**DURATA DAYS** Livello da Monaco

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

Livello

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

## 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  
da Monaco

Danno  
Colpo  
Senz'armi  
P / G

**1** **d6**  
**d4 / d8**

Armour Class Bonus  
Graceful Grappler  
Colpo senz'armi  
Stunning Fist

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

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Usa il liv. da Monaco invece del **BAB** for calculating **CMB**  
+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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  
Make attack of opportunity even through total concealment

**7**

Wholeness of Body

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  
Fast Movement **9 m**

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

**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**

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

**13**

Form Lock  
Inescapable Grasp

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

**15**

Quivering Palm  
Movimento veloce **15 m**  
Graceful Grappler

Morte ritardata  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)  
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**

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

**19**

Iron Body

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

**20**

**2d10**  
**2d8 / 4d8**

Perfect Self

Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

**RISERVA KI**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## 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
<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