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

TS TEMPRA DC [ ] = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG (+ 1 from level 3)

Livello		
1	Stordito	Nessuna azione questo round **Perde il bonus** DES **AC**; -2 **alla CA**
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 o Assordato	Perde bonus **DES** alla **AC**; -2 **CA** -4 on **FOR** e **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed -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** DES **AC**; -2 **alla CA**

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 migliorato
- ☐ Mobilità

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

INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7 — PF CURATI [ ] = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13 — RESISTENZA INCANTESIMI [ ] = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

Livello 15 — QUIVER GIORNI [ ] giorni = Livello da Monaco

TS TEMPRA DC [ ] = 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 Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	 Uso di una Azione di attacco completo per più attacch 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	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il B **+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 salt **+20** Prove per i salti - **1 punto Ki** † Immune to fatigue
6	■		Movimento veloce **6 m** Caduta lenta **10 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 Movimento veloce **10 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 0hp
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'età o invecchiamento artificiale
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 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 — a metà velocità
CD Acrobazia = **CMD** — +3 m al movimento a velocità piena

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

SALTO IN LUNGO — +4 Acrobazia — per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m
AFFERRARE SPORGENZA — CD 20 Riflessi 20 — se fallisci un salto di 4 o meno
CADUTA — CD 15 Acrobazia — ignorare il danno da caduta di 3 m