TETORI
(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

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	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
	o	
	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** DES **AC**; -2 **alla CA**

TALENTI BONUS

Livello

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

INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7 — PF CURATI = Livello da Monaco

FORM LOCK

Livello 13 — Livello da Monaco + SAG ≥ 11 + Caster Level

Palmo tremante

QUIVER GIORNI = Livello da Monaco giorni

Livello 15 — TS TEMPRA DC = 10 + (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	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn		
1	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Graceful Grappler Colpo senz'armi Stunning Fist	Use monk level in place of **BAB** when grappling 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 Mente Lucida	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare il **BMC** **+2**TS contro ammaliamento
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 Movimento veloce **10 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 Incroporeal 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 ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

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

+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