

TETORI (MONK)

Livello
Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

(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

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right)$$

(Arrotondato per difetto)

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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
- 18** 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

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

$$7 \left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

FORM LOCK

Livello

Livello da Monaco

Caster Level

$$13 \left[\text{ } \right] + \text{SAG} \geq 11 + \left[\text{ } \right]$$

Palmo tremante

DURATA DAYS Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] \text{ giorni} = \left[\text{ } \right]$$

Livello

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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 Monaco	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	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
1	d6 d4 / d8		
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 . +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 <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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
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