

TETORI (MONACO)

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

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 CA; -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% di mancare quando attacca
-4 su prove opposte di Percezione
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

INTEGRITÀ 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

$$13 + SAG \geq 11 +$$

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

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

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
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 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

(fornisce **+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

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

(fornisce **+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**
(fornisce **+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**

(fornisce **+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

Palmo tremante
Movimento Veloce **+15 m**
Graceful Grappler

Morte ritardata
(fornisce **+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**

(fornisce **+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

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

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