

TETORI (MONACO)

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

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

Livello

1 Stordito Nessuna azione questo round
Perde **il bonusDES alla CA; -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 a prove su **FORE** **DE** se prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità

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 bonusDES alla CA; -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 CURATI

Livello

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

FORM LOCK

Livello

Livello
da Monaco

Caster Level

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \text{SAG} \geq 11 + \left(\frac{\text{Caster Level}}{2} \right)$$

Palmo tremante

DURATA PALMO

giorni

Livello
da Monaco

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

20 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
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

(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare)
Usa il livello da monaco al posto del **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

(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Integrità del corpo

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** alle prove di Acrobazia per saltare)

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** alle prove di Acrobazia per saltare)

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** alle prove di Acrobazia per saltare)
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** alle prove di Acrobazia per saltare)

19

Iron Body

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

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfezione interiore

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario**

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