

MARTIAL ARTIST

(MONACO)

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

Livello da Monaco

= SAG + (

÷ 4

)

(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

)

(per difetto)

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRACD

Livello da Monaco

from level 3

= 10 + (

÷ 2

) + SAG (+ 1)

Livello

1 Stordito

Nessuna azione questo round

Perde il bonusDES 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 bonusDES AC; -2 alla CA

TALENTI BONUS

□ Cogliere fuori guardia

□ Riflessi di combattimento

Livello

1

□ Deviare Frecce

□ Schivare

□ Lottare migliorato

□ Stile dello scorpione

□ Lancia tutto

Livello

6

□ Pugno della gorgone

□ Spingere migliorato

□ Disarmare migliorato

□ Finta migliorata

□ Sbilanciare migl.

□ Mobilità

Livello

10

□ Colpo Critico migl.

□ Ira della Medusa

□ Afferrare Frecce

□ Attacco Rapido

Palmo tremante

DURATA DAYS

Livello da Monaco

=

giorni

Livello

15

SALVEZZA TEMPRACD

Livello da Monaco

= 11 + (

÷ 2

) + SAG

MONACO			
Livello	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist
2	■		Eludere
3			Movimento veloce 3 m Addestramento alle manovre Pain Points
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master
5			High Jump Extreme Endurance
6	■		Movimento veloce 6 m
7			Physical Resistance -1
8		d10 d8 / 2d8	
9			Eludere migliorato Fast Movement 9 m
10	■		Riserva Ki (Legale) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2
12	■	2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce 12 m
13			Defensive Roll Physical Resistance -3
14	■		
15			Palmo tremante Movimento Veloce +15 m
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Physical Resistance -4
18	■		Movimento veloce 18 m
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance -5
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a ki pool from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

Livello da Monaco

+

=

+

SAG

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.

WISDOM CHECK DC

Challenge Rating

= 10 + GS

or object's hardness

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
CD		5	10
Distanza		4,5 m	6 m
CD		15	20
Distanza		7,5 m	9 m
CD		30	35
Distanza		10,5 m	12 m
CD		40	45
Distanza		13,5 m	15 m
CD		50	55
Distanza		16,5 m	
CD			
Distanza		0,3 m	0,6 m
CD		4	8
Distanza		1 m	1,2 m
CD		12	16
Distanza		1,5 m	1,8 m
CD		20	24
Distanza		2,1 m	2,4 m
CD		28	32
Distanza		2,7 m	3 m
CD		36	40
Distanza		3,3 m	4,4 m
CD		44	
+4 Acrobazia		per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m	
AGGRAPPARSI		CD	TS Riflessi 20
CADUTA		CD	15 Acrobazia
		se fallisci un salto di 4 o meno	
		ignorare il danno da caduta di 3 m	