

# MONK OF THE EMPTY HAND

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

## PUGNO STORDENTE

### PUGNO STORDENTE AL GIORNO

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

Livello

- |           |             |                                                                                                                                                                                               |
|-----------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b>  | Stordito    | Nessuna azione questo round<br>Perde il <b>bonusDES</b> alla CA; -2 alla CA                                                                                                                   |
| <b>4</b>  | Affaticato  | Non può correre o caricare<br>-2 Forza e Destrezza                                                                                                                                            |
| <b>8</b>  | Infermo     | -2 a tiri per colpire, danni, tiri<br>salvezza, abilità e prove caratteristica                                                                                                                |
| <b>12</b> | Barcollante | Si può fare un'az. standard o di movimento,<br>ma non entrambe                                                                                                                                |
| <b>16</b> | Accecato    | Perde bonus <b>DES</b> alla CA; -2 CA<br>-4 a prove su <b>FORE DE</b> Se prove opposte di<br>Percezione; 50% di mancare quando attacca<br>CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità |
| <b>20</b> | Assordato   | -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca<br>-4 su prove opposte di Percezione<br>fallisce automaticamente Percezione sui suoni                                                            |
| <b>20</b> | Paralizzato | Nessuna azione questo round<br>Perde il <b>bonusDES</b> alla CA; -2 alla CA                                                                                                                   |

## TALENTI BONUS

- |                                               |                                                                                     |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cogliere di Sorpresa | <input type="checkbox"/> Riflessi di combattimento                                  |
| <input type="checkbox"/> Deviare Freccie      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schivare |
| <input type="checkbox"/> Lottare migliorato   | <input type="checkbox"/> Stile dello scorpione                                      |
| <input type="checkbox"/> Lancia tutto         | <input type="checkbox"/> Stile dello scorpione                                      |

- |                                                 |                                               |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pugno della gorgone    | <input type="checkbox"/> Spingere migliorato  |
| <input type="checkbox"/> Improved Dirty Trick   | <input type="checkbox"/> Disarmare migliorato |
| <input type="checkbox"/> Finta migliorata       | <input type="checkbox"/> Improved Steal       |
| <input type="checkbox"/> Sbilanciare migliorato | <input type="checkbox"/> Improved Weapon      |
| <input type="checkbox"/> Mobilità               | <input type="checkbox"/> Mastery              |

- |                                                   |                                               |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Colpo Critico migliorato | <input type="checkbox"/> Collera della Medusa |
| <input type="checkbox"/> Afferrare Freccie        | <input type="checkbox"/> Attacco Rapido       |

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

### CURATI

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTATA

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

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

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

## 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	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi P / G	Bonus alla Classe Armatura	
<b>1</b>	<input type="checkbox"/>	<b>d6</b> d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Pugno Stordente	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
<b>2</b>	<input type="checkbox"/>		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
<b>3</b>			Movimento veloce <b>3 m</b> Addestramento alle manovre Versatile Improvisation	(fornisce <b>+4</b> alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del <b>BAB</b> per calcolare il <b>BMC</b> . Use weapon of the wrong type
<b>4</b>	<input type="checkbox"/>	<b>d8</b> d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica) Caduta lenta <b>3 m</b>	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of a thrown object <b>20ft - 1 ki point</b> Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri
<b>5</b>			Salto in Alto Ki Weapons	Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti <b>+20</b> Prove per i salti - <b>1 punto Ki</b> Enhance improvised weapons
<b>6</b>	<input type="checkbox"/>		Movimento veloce <b>6 m</b> Slow Fall <b>9 m</b>	(fornisce <b>+8</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>7</b>			Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - <b>1 punto Ki</b>
<b>8</b>	<input type="checkbox"/>	<b>d10</b> d8 / 2d8	Caduta lenta <b>12 m</b>	
<b>9</b>			Eludere migliorato Movimento veloce <b>10 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce <b>+12</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>10</b>	<input type="checkbox"/>		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
<b>12</b>	<input type="checkbox"/>	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Passo abbondante Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	Infilarsi magicamente fra gli spazi - <b>2 punti Ki</b> (fornisce <b>+16</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>13</b>			Anima adamantina	Resistenza Inc.
<b>14</b>	<input type="checkbox"/>		Caduta lenta <b>21 m</b>	
<b>15</b>			Palmo tremante Movimento veloce <b>15 m</b>	Morte ritardata (fornisce <b>+20</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>16</b>	<input type="checkbox"/>	<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
<b>17</b>			Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente
<b>18</b>	<input type="checkbox"/>		Movimento veloce <b>18 m</b> Caduta lenta <b>27 m</b>	(fornisce <b>+24</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>19</b>			Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 punti Ki</b>
<b>20</b>	<input type="checkbox"/>	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfezione interiore Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>	Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

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

### RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## KI WEAPONS

- Livello **5** As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon  
Damage bonus lasts for one round - **1 ki point**

- Livello **11** Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

<b>Movimento attraverso spazi minacciati</b>	a metà velocità
CD Acrobazia = <b>DMC Avversario</b>	+3 m al movimento a velocità piena
<b>Movimento attraverso lo spazio del nemico</b>	a metà velocità
CD Acrobazia = <b>5 + DMC Avversario</b>	+3 m al movimento a velocità piena
<b>SALTO IN LUNGO</b>	
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
CD	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
<b>SALTO IN ALTO</b>	
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
CD	4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44
<b>AGGRAPPARSI</b>	per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m
CD	TS Riflessi 20
<b>CADUTA</b>	se fallisci un salto di 4 o meno ignorare il danno da caduta di 3 m