

# MONK OF THE EMPTY HAND

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

$$= \text{SAG} + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

## PUGNO STORDENTE

### PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livelli  
da Monaco non da Monaco

$$= \text{SAG} + \left( \frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

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 DESe** prove opposte di  
Percezione; 50% di mancare quando attacca  
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
- 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** alla CA; -2 alla CA

## TALENTI BONUS

- ☐ Cogliede di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento

- Livello ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare
- 1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto ☐ Stile dello scorpione

- Livello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato
- 6** ☐ Improved Dirty Trick ☐ Disarmare migliorato
- ☐ Finta migliorata ☐ Improved Steal
- ☐ Sbilanciare migliorato ☐ Improved Weapon
- ☐ Mobilità ☐ Mastery

- Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa
- 10** ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **CURATI**

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTESIMA

Livello da Monaco

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

Livello  
da Monaco

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

### SALVEZZA TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

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

## 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	Talenti	Danno	Colpo	Senz'armi	P / G	Bonus alla Classe Armatura	
<b>1</b>	■	<b>d6</b>				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>	■					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>		<b>d8</b>				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>	■					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>		<b>d10</b>				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>	■					Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
<b>12</b>		<b>2d6</b>				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>	■					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>		<b>2d8</b>				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>	■					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>		<b>2d10</b>				Perfezione interiore Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>	Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

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

### 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>	CD TS Riflessi 20
<b>CADUTA</b>	CD 15 Acrobazia