

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

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

OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

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

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round
Perde il **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
- 18** 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

- ☐ Cogliere di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento
- Livello ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare
- 1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto ☐ Stile dello scorpione

- ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato
- Livello ☐ Improved Dirty Trick ☐ Disarmare migliorato
- 6** ☐ 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

CURATI

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

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA

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

Palmo tremante

DURATA PALMO

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

SALVEZZA TEMPRA CD

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

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

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI WEAPONS

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

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

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