

MONK OF THE EMPTY HAND

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE

AL GIORNO

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD

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

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round
Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
- 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 a CA; -2 CA
-4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di
Percezione; 50% di mancare quando attacca
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velocità
- 20** Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ 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 migl. ☐ Improved Weapon
- ☐ Mobilità ☐ Mastery

- Livello ☐ Colpo Critico migl. ☐ Ira della Medusa
- 10** ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

CURATI

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

Anima adamantina

RES. RESISTANCE

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

Palmo tremante

DURATA DAYS

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] \text{ giorni} = \left[\text{ } \right]$$

SALVEZZA

TEMPRA CD

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

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

- Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti
20 che bersagliano i non Esteri
Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello Talenti
Danno Colpo
Senza armi
P / G

1 ■ **d6**
d4 / d8
Armour Class Bonus
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Stunning Fist
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** (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Addestramento alle manovre Use weapon of the wrong type
Versatile Improvisation

4 **d8**
d6 / 2d6
Riserva Ki (Magica) Treat unarmed attacks as magic weapons
Caduta lenta **3 m** Increase range of a thrown object **20ft - 1 ki point**
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

5 High Jump Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti
Ki Weapons **+20** Prove per i salti - **1 punto Ki**
Enhance improvised weapons

6 ■ Movimento veloce **6 m** (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Slow Fall **9 m**

7 Wholeness of Body Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

8 **d10**
d8 / 2d8
Caduta lenta **12 m**

9 Eludere migliorato evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
Fast Movement **9 m** (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10 ■ Riserva Ki (Legale) Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
Caduta lenta **15 m**

12 **2d6**
d10 / 3d6
Passo abbondante Infilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**
Movimento veloce **12 m** (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
Caduta lenta **18 m**

13 Diamond Soul Spell resistance

14 ■ Caduta lenta **21 m**

15 Quivering Palm Morte ritardata
Movimento veloce **15 m** (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16 **2d8**
2d6 / 3d8
Riserva Ki (di Adamantio) Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
Caduta lenta **24 m**

17 Corpo senza tempo Nessuna penalità relativa all'invecchiamento
Lingua del Sole e della Luna Parlare con ogni creatura vivente

18 ■ Movimento veloce **18 m** (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
Caduta lenta **27 m**

19 Empty Body assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 ki points**

20 **2d10**
2d8 / 4d8
Perfect Self Trattato come Esterno
Caduta lenta **qualunque distanza**

RISERVA KI

RISERVA KI

CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

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 = **CMD**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **CMD**

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