

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

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

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

Assordato -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione questo round
Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA

TALENTI BONUS

☐ Cogliere fuori guardia ☐ 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 migl. ☐ Ira della Medusa
10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello 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

QUIVER GIORNI

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

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 Bonus Danno
Colpo Senz'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 le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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 (Magiche)
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 High Jump
Ki Weapons

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di 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
Fast Movement **9 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'invecchiamento
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