

# 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

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

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

### PUGNO STORDENTE OGGI

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

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 fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento

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

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

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

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello **7** CURATI

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

## Anima adamantina

### RESISTENZA INCANTESIMA

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

## Palmo tremante

### DURATA PALMO

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

### SALVEZZA TEMPRA CD

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

## 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 Bonus Danno  
Colpo Senz'armi  
P / G

<b>1</b>	■	<b>d6</b> 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
<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 +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
<b>4</b>		<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>			High Jump Ki Weapons	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti +20 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 +8 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> d8 / 2d8	Caduta lenta <b>12 m</b>	
<b>9</b>			Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 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> 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 +16 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 +20 alle prove di Acrobazia per saltare)
<b>16</b>		<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'invecchiamento Parlare con ogni creatura vivente
<b>18</b>	■		Movimento veloce <b>18 m</b> Caduta lenta <b>27 m</b>	(fornisce +24 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> 2d8 / 4d8	Perfezione interiore Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>	Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

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

### 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.

### 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
<b>SALTO IN ALTO</b>	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	
				+4 Acrobazia									
<b>AGGRAPPARSI</b>	CD	TS Riflessi	20										
<b>CADUTA</b>	CD	15 Acrobazia											

per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

se fallisci un salto di 4 o meno

ignorare il danno da caduta di 3 m