

MONACO

UNCHAINED

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE
AL GIORNO

Livello da Monaco Livelli non da Monaco

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

□□ □□
□□ □□
□□ □□

PUGNO STORDENTE
OGGI

(per difetto)

SALVEZZA
TEMPRA CD

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Livello

1 Stordito Nessuna azione questo round
Perde **il bonus** **DES 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 **FOR** **DE** Se 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 per 1d6 round Perde **il bonus** **DES 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

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

Livello **6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata

☐ Sbilanciare migl. ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Ira della Medusa

10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello
da Monaco

$$\text{Livello } 3 \quad \boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Livello **COLPO KI**

3 As long as you have at least 1 ki point left,
treat unarmed attacks as magic weapons

7 Considera gli attacchi senza armi come Ferro Freddo e Armi di Argento

10 Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali

16 Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

STYLE STRIKE

Livello **5** _____

Livello **9** _____

Livello **13** _____

Livello **15** Apply two unarmed style strikes each round

Livello **17** _____

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus

Danno
Colpo
Senz'armi
Pcl / Grn

Bonus alla Classe Armatura

Raffica di colpi

Colpo senz'armi

Pugno Stordente

Use a full attack action for an extra attack
Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi
Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round

1

■

d6
d4 / d8

2

■

Eludere

Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito

3

Movimento veloce **3 m**

(fornisce **+4** alle prove di Acrobazia per saltare)

4

d8
d6 / 2d6

Mente Lucida

+2 to saves against enchantment

5

Purezza del Corpo

Immune a tutte le malattie

6

■

Movimento Veloce **+6 m**

(fornisce **+8** alle prove di Acrobazia per saltare)

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - **1 punto Ki**

8

d10
d8 / 2d8

Eludere migliorato

Movimento Veloce **+9 m**

evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
(fornisce **+12** alle prove di Acrobazia per saltare)

10

■

11

Flurry of blows (second)

Attacco addizionale

12

2d6
d10 / 3d6

Movimento veloce **12 m**

(fornisce **+16** alle prove di Acrobazia per saltare)

13

Lingua del Sole e della Luna

Parlare con ogni creatura vivente

14

■

15

Movimento veloce **15 m**

(fornisce **+20** alle prove di Acrobazia per saltare)

16

2d8
2d6 / 3d8

Corpo senza tempo

Nessuna penalità relativa all'invecchiamento

17

■

18

Movimento veloce **18 m**

(fornisce **+24** alle prove di Acrobazia per saltare)

19

Flawless Mind

Usa il migliore di due Tiri Salvezza

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfezione interiore

Trattato come Esterno

POTERE KI

Livello **4** _____

Livello **6** _____

Livello **8** _____

Livello **10** _____

Livello **12** _____

Livello **14** _____

Livello **16** _____

Livello **18** _____

Livello **20** _____