

MONACO

UNCHAINED

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

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

(per difetto)

□□ □□
□□ □□
□□ □□

PUGNO STORDENTE OGGI

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 **FORE** **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% di mancare quando attacca
-4 su prove opposte di Percezione
fallisce automaticamente Percezione sui suoni

20 Paralizzato Nessuna azione per 1d6 round Perde **il bonus** **DES** 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

☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato

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

☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Collera della Medusa

10 ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

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
P / G

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

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

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

17 Corpo senza tempo Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale

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** _____