| MONACO Livello  |  |  |                    |               | MONACO            |  |   |  |   |
|---|--|--|--------------------|---------------|-------------------|--|---|--|---|
|   | II   | NCHAINED   | da Monaco          | Livello -     | Talent            | Danno  |   |  |   |
|   |  |  |                    | ca Monac      | <b>b</b> onus     | Colpo<br>Senz'armi                                 |   |  |   |
| PUGNO STORDENTE   |  |  |                    |               |                   | P/G  | Bonus alla Classe Armatura  |  |   |
| PUGNO STORDENTIEvello Livelli   |  |  |                    |               |                   | d6   | Raffica di colpi<br>Colpo senz'armi   | Use a full attack action for an extra attack<br>Tratta mani, piedi, qinocchia e qomiti come armi |   |
| AL GIORNO da Monaco non da Monaco   |  |  |                    |               | d4 / d8           | Pugno Stordente                                    | Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round  |  |   |
|   |  | = + (  | ÷ <b>4</b> )       | 2             |                   |  | Eludere   | Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito   |   |
| PUGNO STORDENTE (per difetto) OGGI  |  |  |                    | 3             |                   |  | Movimento veloce 3 m  | (fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare)   |   |
| SALVEZZA Livello TEMPRA CD da Monaco  |  |  | 4                  |               | d8                | Mente Lucida                                       | +2 to saves against enchantment   |  |   |
|   | $= 10 + ( \div 2) + SAG$   |  | 5                  |               | d6 / 2d6          | Purezza del Corpo                                  | Immune a tutte le malattie  | -  |   |
| Livello<br>1  | Stordito Nessuna azione questo round                                       |  |                    | _             |                   | Movimento veloce 6 m                               | (fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)  |  |   |
| 4   | Affaticato   | Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA aticato Non può correre o caricare |                    | 7             | _                 |  | Integrità del corpo   | Curare le proprie ferite - 1 punto Ki  |   |
| 8   | Infermo  | -2 Forza e Destrezza nfermo -2 a tiri per colpire, danni,tiri            |                    |               |                   | d10  | integrita del corpo   | outaire le proprie letite - 1 puilto ki  |   |
|   | salvezza, abilità e prove caratteristica                                   |  |                    | 8             |                   | d8 / 2d8   |   |  |   |
| 12  | Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento,<br>ma non entrambe |  | 9                  |               |                   | Eludere migliorato<br>Movimento veloce <b>10 m</b> | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(fornisce <b>+12</b> alle prove di Acrobazia per saltare) |  |   |
| 16  | Accecato<br>o  | -4 a prove su <b>FOR</b> e <b>DES</b> e prove opposte di                 |                    | 10            |                   |  |   |  |   |
|   |  |  |                    | i à <b>11</b> |                   |  | Flurry of blows (second)  | Attacco addizionale  |   |
|   | Assolutio  |  |                    | 12            |                   | 2d6<br>d10 / 3d6                                   | Movimento veloce 12 m   | (fornisce <b>+16</b> alle prove di Acrobazia per saltare)  |   |
| 20  | Paralizzato Nessuna azione per 1d6 round Perde il bonus                    |  | ES <sub>alla</sub> | CA; -         | 2 alla CA         | Lingua del Sole e della Luna                       | Parlare con ogni creatura vivente   | 1  |   |
| TALENTI BONUS   |  |  |                    | 14            |                   |  |   |  |   |
| ☐ Cogliede di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento Livello ☐ Deviare Frecce ☐ Schivare                    |  |  |                    | 15            |                   |  | Movimento veloce 15 m   | (fornisce <b>+20</b> alle prove di Acrobazia per saltare)  |   |
| 1   | ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione ☐ Lancia tutto                |  | 16                 |               | 2d8<br>2d6 / 3d8  |  |   |  |   |
| ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato   |  |  | 17                 |               |                   | Corpo senza tempo                                  | Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento arti i   | ti iciale<br>-<br>-  |   |
| 6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorat □ Mobilità                            |  |  |                    | 18            |                   |  | Movimento veloce 18 m   |  | (fornisce <b>+24</b> alle prove di Acrobazia per saltare) |
| Livello Colpo Critico migliora Collera della Medusa   |  |  | 19                 |               |                   | Flawless Mind                                      | Usa il migliore di due Tiri Salvezza  |  |   |
| 10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido  |  |  | 20                 |               | 2d10<br>2d8 / 4d8 | Perfezione interiore                               | Trattato come Esterno   |  |   |
| RISERVA KI  |  |  |                    |               |                   |  |   |  |   |
| RISERVA KI Livello  |  |  |                    | *             | POTERE KI         |  |   |  |   |
| Livello<br>3  | $= \left( \begin{array}{c} \div 2 \right) + SAG$                           |  |                    | Livello       |                   |  |   |  |   |
|   |  |  |                    |               |                   |  |   |  | _   |
| Livello COLPO KI  POOL  As long as you have at least 1 ki point left,                                     |  |  |                    | Livello 6     |                   |  |   |  |   |
| treat unarmed attacks as magic weapons  7 Considera gli attacchi senza armi come Ferro Freddo e Armi di A |  |  |                    |               |                   |  |   |  |   |
| *   |  |  |                    |               |                   |  |   |  |   |
| 10  | 10 Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali                          |  |                    |               |                   |  |   |  |   |
| 16  | 16 Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio                    |  |                    | Livello       |                   |  |   |  |   |
| STYLE STRIKE  |  |  | 10                 |               |                   |  |   |  |   |
| Livello   |  |  |                    |               |                   |  |   |  |   |
| 5   |  |  |                    | Livello<br>12 |                   |  |   |  |   |
| Livello 9   | Livello  |  |                    | Livello 14    |                   |  |   |  |   |
| Livello   |  |  |                    | Livello<br>16 |                   |  |   |  |   |
| Livello<br>15   | Livello 15 Apply two unarmed style strikes each round                      |  |                    | Livello 18    |                   |  |   |  |   |
| Livello 17  |  |  | Livello<br>20      |               |                   |  |   |  |   |