

MONACO

UNCHAINED

Livello
da Monaco

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

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

PUGNO STORDENTE (per difetto)
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
- o**
- Assordato** -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni
- 20** Paralizzato No action for 1d6 rounds
Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 AC

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Frecce ☐ Schivare
- 1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

- ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato
- ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata
- ☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

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

RISERVA KI

RISERVA KI Livello
CAPACITÀ da Monaco

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

LI KI STRIKE

KI POOL ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- 3** As long as you have at least 1 ki point left,
treat unarmed attacks as magic weapons
- 7** Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons
- 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	Danno Colpo Senz'armi P / G	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	Use a full attack action for an extra attack 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	(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 Fast Movement 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)	Additional attack
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'invecchiamento
18	■		Movimento veloce 18 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
19			Flawless Mind	Take the better of 2 will saves
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfezione interiore	Trattato come Esterno

KI POWERS

Livello **4** _____

Livello **6** _____

Livello **8** _____

Livello **10** _____

Livello **12** _____

Livello **14** _____

Livello **16** _____

Livello **18** _____

Livello **20** _____