

# MONACO

## UNCHAINED

Livello  
da Monaco

### PUGNO STORDENTE

**PUGNO STORDENTE**  
**AL GIORNO**

Livello da Monaco Livelli non da Monaco

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 4 \right)$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

**PUGNO STORDENTE**  
**OGGI**

(per difetto)

**SALVEZZA**  
**TEMPRA CD**

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round  
Perde **il bonus DES AC**; -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 **AC**; -2 **CA**  
-4 on **FOR** e **DEX** skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- o Assordato -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca  
-4 su prove opposte di Percezione  
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
- Livello □ Deviare Frecce □ 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 migl. □ Ira della Medusa
- 10** □ Afferrare Frecce □ Attacco Rapido

### RISERVA KI

**RISERVA KI**  
**CAPACITÀ**

Livello  
da Monaco

$$\text{Livello } 3 \quad \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Livello **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 Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
<b>1</b>	■	<b>d6</b> d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	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
<b>2</b>	■		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
<b>3</b>			Movimento veloce <b>3 m</b>	(fornisce +4 to Acrobatics checks for jumping)
<b>4</b>		<b>d8</b> d6 / 2d6	Mente Lucida	+2 to saves against enchantment
<b>5</b>			Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie
<b>6</b>	■		Movimento veloce <b>6 m</b>	(fornisce +8 to Acrobatics checks for jumping)
<b>7</b>			Wholeness of Body	Curare le proprie ferite - <b>1 punto Ki</b>
<b>8</b>		<b>d10</b> d8 / 2d8		
<b>9</b>			Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b>	■			
<b>11</b>			Flurry of blows (second)	Additional attack
<b>12</b>		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Movimento veloce <b>12 m</b>	(fornisce +16 to Acrobatics checks for jumping)
<b>13</b>			Lingua del Sole e della Luna	Parlare con ogni creatura vivente
<b>14</b>	■			
<b>15</b>			Movimento Veloce <b>+15 m</b>	(fornisce +20 to Acrobatics checks for jumping)
<b>16</b>		<b>2d8</b> 2d6 / 3d8		
<b>17</b>			Corpo senza tempo	Nessuna penalità relativa all'invecchiamento
<b>18</b>	■		Movimento veloce <b>18 m</b>	(fornisce +24 to Acrobatics checks for jumping)
<b>19</b>			Flawless Mind	Take the better of 2 will saves
<b>20</b>		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Trattato come Esterno

### KI POWERS

Livello **4** \_\_\_\_\_

Livello **6** \_\_\_\_\_

Livello **8** \_\_\_\_\_

Livello **10** \_\_\_\_\_

Livello **12** \_\_\_\_\_

Livello **14** \_\_\_\_\_

Livello **16** \_\_\_\_\_

Livello **18** \_\_\_\_\_

Livello **20** \_\_\_\_\_