

JANISSARY

(MONACO)

Livello
da Monaco

RAFFICA DI COLPI

RAFFICA DI COLPI BONUS

Livello
da Monaco

- 2

COLPO SENZ'ARMI

UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

□ d6 > □ d8 > □ d10 > □ 2d6 > □ 2d8 > □ 2d10

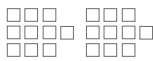
PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello
da Monaco

Non-Monk
Level

$$\square = \square + \left(\square \div 4 \right)$$



PUGNO STORDENTE OGGI

(per difetto)

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

Livello Effects
da Monaco

- 1** Stordito No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 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 a CA; -2 CA
-4 a abilità su FOR, DES e 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 this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT BONUS

Livello

$$4 + \square = \square \div 2$$

COMMAND TRUCE

Livello Intimidate check to impose a truce between warring parties.
5 The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello CURATI

$$7 \square = \square$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMO

Livello

$$11 \square = 10 + \square$$

Palmo tremante

DURATA GG

Livello
da Monaco

Livello

SALVEZZA TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello Immune to Charm Person and other effects that
20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MONACO

Livello Talenti
da Monaco Bonus

1	Armor Class Bonus Raffica di colpi Colpo senz'armi Pugno Stordente Aura Psionica	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day
2	■ Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
3	Movimento veloce 3 m Maneuvre Training Mente Lucida	Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment
4	Riserva Ki (Magica) Mind Over Magic	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Gain a bonus to saving throws - 1 ki point
5	Command Truce Purezza del Corpo	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immune a tutte le malattie
6	■ Movimento Veloce +6 m Slow Fall 9 m	
7	Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
8	Caduta lenta 12 m	
9	Eludere migliorato Movimento Veloce +9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
10	■ Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m Aura Psionica	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Charm Person 2/day
11	Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
12	Passo abbondante Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki
13	Anima adamantina	Resistenza Inc.
14	■ Caduta lenta 21 m	
15	Palmo tremante Movimento veloce 15 m Aura Psionica	Morte ritardata Charm Person 3/day
16	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
17	Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	No penalità di invecchiamento o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente
18	■ Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	
19	Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
20	Perfezione interiore Caduta lenta qualunque distanza Aura Psionica	Trattato come Esterno Charm Person 4/day

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

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

Riserva Ki