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 ÷ 4)
(per difetto)

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐ **PUGNO STORDENTE** OGGI

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

Livello da Monaco	Effects	
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 o Assordato	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 -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca -4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni
20	Paralizzato	No action this round Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

Livello 4 — **INSIGHT** BONUS + = Livello da Monaco ÷ 2

COMMAND TRUCE

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

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7 — **PF CURATI** = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 11 — **RESISTENZA** INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

DURATA PALMO = Livello da Monaco

Livello 15 — **SALVEZZA TEMPRA** CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20 — **Trattato come un Esterno**
Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/chaotic

MONACO

Livello da Monaco	Talenti 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 **10 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 = (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

Riserva Ki