

JANISSARY

Livello
da Monaco

FLURRY OF BLOWS

FLURRY ATTACK BONUS Livello da Monaco

$$\boxed{} = - 2$$

UNARMED STRIKE

UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

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

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE Livello da Monaco Non-Monk Level

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



(Arrotondato per difetto)
PUGNO STORDENTE
OGGI

SALVEZZA
TEMPRA CD

Livello da Monaco

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

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 | Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| 20 | 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 da Monaco

$$4 + \boxed{} = \div 2$$

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 Livello da Monaco

$$7 \boxed{} = $$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTAZIONE Livello da Monaco

$$11 \boxed{} = 10 + $$

Palmo tremante

QUIVER GIORNI Livello da Monaco

$$\boxed{} = $$

Livello SALVEZZA
15 TEMPRA CD

Livello
da Monaco

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

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 Stunning Fist Psionic Aura	Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi Treat hands as weapons 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 Still Mind	Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment
4		Riserva Ki (Magiche) Mind Over Magic	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Gain a bonus to saving throws - 1 ki point
5		Command Truce Purity of Body	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immune a tutte le malattie
6	■	Movimento veloce 6 m Caduta lenta 10 m	
7		Wholeness of Body	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 Psionic Aura	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Charm Person 2/day
11		Diamond Body	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		Diamond Soul	Spell resistance
14	■	Caduta lenta 21 m	
15		Quivering Palm Movimento veloce 15 m Psionic Aura	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 age penalties or artificial aging Parlare con ogni creatura vivente
18	■	Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	
19		Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points
20		Perfect Self Caduta lenta qualunque distanza Psionic Aura	Trattato come Esterno Charm Person 4/day

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

Ki Pool