JANISSARY Livello			``		MONACO		
		MONACO) da Monaco		o Talenti			
``	`	RAFFICA DI COLPI	da Mon	ac <b>b</b> onus	Armor Class Bonus		
RΔFI		LPI BONUS Livello	1		Raffica di colpi	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi	
		da Monaco	1		Colpo senz'armi Stunning Fist	Tratta le mani come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round	
		- 2	1		Aura Psionica	Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day	
×		UNARMED STRIKE	2		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito	
UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL			-		Movimento veloce 3 m		
$\Box$ d6 > $\Box$ d8 > $\Box$ d10 > $\Box$ 2d6 > $\Box$ 2d8 > $\Box$ 2d10 PUGNO STORDENTE			3		Maneuvre Training Mente Lucida	Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment	
PUGNO STORDENTE Non-Monk					Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche	
AL GIORNO da Monaco Level			4		Mind Over Magic	Gain a bonus to saving throws - 1 ki point	
	= + ( ÷ 4 )  PUGNO STORDENTE (per difetto)		5		Command Truce Purezza del Corpo	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immune a tutte le malattie	
		OGGI	6		Movimento Veloce <b>+6 m</b> Slow Fall <b>9 m</b>		
	PRA CD	Livello	7		Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki	
	=	= 10 + ( da Monaco ÷ 2 ) + SAG	8		Caduta lenta 12 m		
Livello da Mona	Effects co		9		Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi	
1	Stordito	No action this round Lose DEX bonus to AC: -2 AC			Riserva Ki (Legale)	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali	
/.	Affaticato	Non può correre o caricare	10		Caduta lenta 15 m		
4	Anaticato	-2 Forza e Destrezza			Aura Psionica	Charm Person <b>2/day</b>	
8	Infermo	-2 a tiri per colpire, danni,tiri salvezza, abilità e prove caratteristica	11		Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni	
12	Barcollante	Si può fare un'az. standard o di movimento, ma non entrambe	12		Passo abbondante Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	Infilarsi magicamente fra gli spazi - <b>2 punti Ki</b>	
16	Accecato	Perde bonus DES a CA; -2 CA -4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di	13		Anima adamantina	Resistenza Inc.	
	0	Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloci	cità <b>14</b>		Caduta Lenta <b>21 m</b>		
	Assordato	-4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca -4 su prove opposte di Percezione			Palmo tremante	Morte ritardata	
		fallisce automaticamente Percezione sui suoni	15		Movimento Veloce +15 m Aura Psionica		
20	Paralizzato	No action this round Lose DEX bonus to AC; -2 AC	$\vdash$		Riserva Ki (di Adamantio)	Charm Person <b>3/day</b> Tratta qli Attacchi senz'armi come armi di adamantio	
MIND OVER MAGIC			16		Caduta lenta <b>24 m</b>	rratta yii Attacciii Senz ariii conie ariii urauamantio	
Livello	INSIGHT BONUS		17		Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	No penalità di invecchiamento o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente	
4	+	da Monaco	40		Movimento veloce 18 m		
7.		COMMAND TRUCE	18		Caduta lenta <b>27 m</b>		
Livello	Intimidata	check to impose a truce between warring parties.	19		Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - <b>3 punti Ki</b>	
5	The truce is	broken if anyone in your group draws a weapon,	20		Perfezione interiore	Trattato come Esterno	
7	<u> </u>	TEGRITÀ DEL CORPO			Caduta lenta qualunque distanz Aura Psionica	za Charm Person <b>4/day</b>	
	PF				DI	CEDMA IZI	
Livello CURATI Livello da Monaco			DICEDA	RISERVA KI			
7 = da Monaco		CAPACITÀ					
		Anima adamantina			= ( da Monaco	SAC	
RESISTENZA INCANTESINIVEllo Livello da Monaco					(		
						Ki Pool	
11 = 10 +							
*		Palmo tremante	1				
	DURATA						
		= da Monaco	_				
Livello SALVEZZA Livello							
15	TEMPRA						
		$=10+(\div 2)+SAG$					
	PEF	REZIONE INTERIORE					

Trattato come un Esterno

Damage reduction 10/chaotic

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