	JXN.	ISSARY	Livello	•		N	IONACO
		MONACO)	da Monaco	Livello da Monac			
1		RAFFICA DI C	OLPI 🗾	ud Monac	wonus	Armor Class Bonus	
RAE	FICA DI CO	LPI Livello	da Monaco			Raffica di colpi Colpo senz'armi	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani come armi
BOI	BONUS BONUS = -2			1		Stunning Fist	Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
			- <u>Z</u>			Aura Psionica	Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day
H		UNARMED ST		2		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
						Movimento veloce 3 m	
\square d6 > \square d8 > \square d10 > \square 2d6 > \square 2d8 > \square 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 vello Non-Monk AL GIORNO da Monaco Level			4		Riserva Ki (Magica) Mind Over Magic	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Gain a bonus to saving throws - 1 ki point
		= + (÷ 4)	5		Command Truce Purezza del Corpo	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immune a tutte le malattie
	OGGI		ENTE	6		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	
SALVEZZA TEMPRA CD		Livello da Monaco		7		Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - 1 punto Ki
		= 10 + (÷ 2) + SAG	8		Caduta lenta 12 m	
da Mon				9		Eludere migliorato Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi
1	Stordito	No action this round Lose DEX bonus to A				Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m Aura Psionica	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
4	Affaticato	Non può correre o ca		10			Charm Person 2/day
0		-2 Forza e Destrezza		11		Corpo Adamantino	Immune a tutti i veleni
8	Infermo	-2 a tiri per colpire, c salvezza, abilità e pr		<u> </u>			
12	Barcollante	Si può fare un'az. sta ma non entrambe	andard o di movimento,	12		Passo abbondante Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki
16	Accecato		DES e prove opposte di	13		Anima adamantina	Resistenza agli incantesimi
	0		nancare quando attacca per muoversi a più di ½ veloc	ià 14		Caduta lenta 21 m	
	Assordato	-4 iniziativa; 20% di -4 su prove opposte	mancare quando attacca			Palmo tremante	Morte ritardata
			nente Percezione sui suoni	15		Movimento veloce 15 m	Charge Dancer 21day
20	Paralizzato	izzato No action this round				Aura Psionica	Charm Person 3/day
	Lose DEX bonus to AC; -2 AC			16		Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
*		MIND OVER M	AGIC				Nacauna nanalità di invasahiamanta a invasahiamanta artifa
Livel	INSIGHT o BONUS	Livello da Mona	aco	17		Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna	Nessuna penalità di invecchiamento o invecchiamento artific Parlare con ogni creatura vivente
4	+	= .	÷2	18	_	Movimento veloce 18 m	
						Caduta lenta 27 m	
*		COMMAND TR		19		Corpo vuoto	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki
Livel	The American in health of the control of the contro					Perfezione interiore	Trattato come Esterno
5	casts a spell or takes a threatening action.			20		Caduta lenta qualunque distanz	
INTEGRITÀ DEL CORPO				\ _		Aura Psionica	Charm Person 4/day
	PF					RI	SERVA KI
	O CURATI	Livello da Mona	aco	RISERVA	KI	111	DELIVIT RI
7				CAPACIT		Livello da Monaco	
		Anima adamantina			:	= (÷ 2) + S	SAG
13	RESISTENZA INCANTINElloIda Monaco					Ki Pool	
Livell 11	10					KI POOI	
		Palmo trema					
	DURATA	DURATA GIORNÍvello da Monaco		\			
		=					
Livell 15	SALVEZZ TEMPRA	an L	ivello Monaco				
		=10+(÷2)+SAG				
,	DEI	RFEZIONE INT	FRIORE				
		7 - 2 - 7 - 1 V V V V V V V V V V V V V V V V V V					

Trattato come un Esterno

Damage reduction 10/chaotic

20 target non-outsiders.

Livello Immune to Charm Person and other effects that