QINGGONG MONK Livello	×	MONACO			
/			i Unarmed Strike		
BONUS CA	da Monaco	wonus	P / G	Bonus alla Classe Armatura	
+ CA Livello da Monaco	1	•	<b>d6</b> d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Pugno Stordente	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
DMC BONUS $=$ SAG + $(\div 4)$	2			Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
+ DMC (per difetto)  il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi	3			Movimento veloce <b>3 m</b> Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BABper calcolare il +2TS contro ammaliamento
PUGNO STORDENTE	4		<b>d8</b>	Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
PUGNO STORDENTIEvello Livelli AL GIORNO da Monaco non da Monaco	5		40 / 240	Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie
= + ( ÷ 4 )	6	-		Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce <b>+8</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
PUGNO STORDENTE (per difetto) OGGI	8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta 12 m	
SALVEZZA Livello TEMPRA CD da Monaco	9			Eludere migliorato Movimento veloce <b>10 m</b>	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce <b>+12</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAG	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
1 Stordito Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA  △ Affaticato Non può correre o caricare	12		2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	(fornisce <b>+16</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
-2 Forza e Destrezza	14			Caduta lenta <b>21 m</b>	
8 Infermo -2 a tiri per colpire, danni,tiri salvezza, abilità e prove caratteristica	15			Movimento veloce 15 m	(fornisce <b>+20</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
12 Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento, ma non entrambe	16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
16 Accecato Perde bonus DESalla CA; -2 CA -4 a prove su FORe DESe prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca	18		240 / 340	Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce <b>+24</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloc Assordato -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca	20		2d10 2d8 / 4d8	Caduta lenta <b>qualunque dista</b> r	nza
<ul> <li>-4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni</li> </ul>				POTE	RE KI
20 Paralizzato Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA	Livello				
TALENTI BONUS	4				
☐ Cogliede di Sorpresa ☐ Riflessi di combattimento					
Livello □ Deviare Frecce □ □ □ Schivare	Livello <b>5</b>				
1 □ Lottare migliorato □ Stile dello scorpione □ Lancia tutto	Livello				
☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato	7				
6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorat □ Mobilità					
Livello □ Colpo Critico migliora Collera della Medusa	Livello <b>11</b>				
10 ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido  RISERVA KI	Livello				
RISERVA KI	12				
$\begin{array}{c} \text{CAPACITA} \\ = \begin{pmatrix} \text{da Monaco} \\ \div 2 \end{pmatrix} + \mathbf{SAG} \end{array}$	Livello 13				
RISERVA KI	Livello				
POTERE KI	15				
KI POWER Livello SAVE DC da Monaco	Livello 17				
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAG	Livello				
	17				
	Livello <b>19</b>				
	Livello				_