QINGGONG MONK Livello	×	MONACO				
/			i Unarmed Strike			
BONUS CA	da Monaco	wonus	P / G	Bonus alla Classe Armatura		
t CA Livello da Monaco	1	-	d6 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/ il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi	3			Movimento veloce 3 m Addestramento alle manovre Mente Lucida	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare) Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il +2TS contro ammaliamento	
PUGNO STORDENTE	4		d8 d6/2d6	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	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)	
PUGNO STORDENTE (per difetto) OGGI	8		d10	Slow Fall 9 m Caduta lenta 12 m		
SALVEZZA Livello TEMPRA CD da Monaco	9		d8 / 2d8	Eludere migliorato Movimento veloce 10 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)	
= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali	
1 Stordito Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA	12		2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)	
-2 Forza e Destrezza	14			Caduta lenta 21 m		
8 Infermo -2 a tiri per colpire, danni,tiri salvezza, abilità e prove caratteristica	15			Movimento veloce 15 m	(fornisce +20 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 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio	
Perde bonus DESalla CA; -2 CA -4 a prove su FORe DESe prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca	18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce +24 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 -4 su prove opposte di Percezione	20		2d10 2d8 / 4d8	Caduta lenta qualunque dista n	пzа	
fallisce automaticamente Percezione sui suoni	×			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					
Livello □ Deviare Frecce □ □ □ Schivare 1 □ Lottare migliorato □ Stile dello scorpione □ Lancia tutto	5					
☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato	Livello					
Livello 6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorat □ Mobilità	7					
Livello □ Colpo Critico migliora □ Collera della Medusa 10 □ Afferrare Frecce □ Attacco Rapido	Livello 11					
RISERVA KI	Livello 12					
CAPACITÀ Livello Monaco = (÷ 2) + SAG	Livello 13					
RISERVA KI	Livello					
POTERE KI	15					
KI POWER SAVE DC Livello da Monaco = 10 + (÷ 2) + SAG	Livello 17					
	Livello 17					
	Livello 19					
	Livello					