QINGGONG MONK Livello	×	MONACO			
/			Unarmed		
BONUS CA	ca Monac	wuilus	Strike 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 +2TS contro ammaliamento
PUGNO STORDENTE	4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
PUGNO STORDENTE/ello Livelli AL GIORNO da Monaco non da Monaco	5		,	Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie
= + ( ÷ 4)	6			Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8alle prove di Acrobazia per saltare)
POGNO STORDENTE	8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta 12 m	
SALVEZZA 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 4 Affaticato Non può correre o caricare	12		2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce <b>12 m</b> Caduta lenta <b>18 m</b>	(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
Perde bonus DESalla CA; -2 CA -4 a prove su FORe DESe prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloc	18			Movimento veloce <b>18 m</b> Caduta lenta <b>27 m</b>	(fornisce <b>+24</b> alle prove di Acrobazia per saltare)
Assordato -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca -4 su prove opposte di Percezione	20		2d10 2d8 / 4d8	Caduta lenta <b>qualunque dista</b> n	ıza
fallisce automaticamente Percezione sui suoni	*			POTEI	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	5				
☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato	Livello <b>7</b>				
6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata □ Sbilanciare migliorat □ Mobilità	Livello				
Livello  Colpo Critico migliora Collera della Medusa  Afferrare Frecce Attacco Rapido	<b>11</b>				
RISERVA KI	Livello 12				
CAPACITÀ  Livello  da Monaco  ÷ 2 ) + SAG	Livello 13				
RISERVA KI	Livello				
POTERE KI	15 ———				
KI POWER SAVE DC Livello da Monaco $= 10 + ( \div 2 ) + SAG$	Livello <b>17</b>				
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAG	Livello <b>17</b>				
	Livello 19				
	Livello				