QINGGONG	MONK	*			MOH	HAX 💌
	ЛАССА БРОНИ	Уров <b>ёюы</b> Монаха		tunarmed Strike		
КЗ БОНУС	Уровень	1	Ma	ал / Болы <b>d6</b>	<sub>Ш</sub> Бонус к классу брони Шквал Ударов Безоружная атака	Полнораундовая действие для дополнительных атак Руки, ноги, колени и локти считаются оружием
+ K3	Монаха			d4 / d8	Оглушающий Кулак	гуки, ноги, колени и локти считаются оружием Оглушенить (или другие эффекты) цель на 1 раунд
зым вонус	МУД + ( ÷ 4 )	2			Уворот	Избежать урона полностью при успешном спасброск
+ 3БМ	(Округлять к меньшему)  ис применим, когда не надета броня, нет перегрузки и не беспомощен.	3			Быстрое Передвижение <b>+10</b> 0 Тренировка маневра Спокойный Разум	фт(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо ББАдля расчета ББЛ і +2к спасброскам против очарования
ОГЛУША	ЮЩИЙ КУЛАК	4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия)	Безоружные атаки считаются магическими.
СЕГОДНЯ Мона:	•	5			Чистое Тело	Иммунитет к болезням
==	+ ( ÷ 4)	6			Быстрое Передвижение <b>+20</b> с Замедление падения <b>30 фт</b>	фт(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)
CETO		8		<b>d10</b> d8 / 2d8	Замедление падения 70 фт	
КС СПАСА ПО СТОЙКОСТЬ	Уровень Монаха	9			Улучшенный Уворот Быстрое Передвижение <b>+30</b> 0	Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции фт(что дает +12к проверкам Акробатики при прыжка.)
= 10 +	· ( ÷ 2 ) + МУД	10			Запас Ки (порядок) Замедление падения <b>50 фт</b>	Безоружные атаки считаются оружием порядка
<b>1</b> Ошеломлен Не може Теряет б	т действовать в раунде онус <b>ЛОВ</b> к <b>КЗ</b> ; -2 <b>КЗ</b>	12		2K6 d10 / 3d6	Быстрое Передвижение <b>+40</b> 0 Замедление падения <b>60 фт</b>	фт(что дает +16к проверкам Акробатики при прыжка )
7	и бег невозможны е и Ловкости	14			Замедление падения 70 фт	
	скам атаки и урона, скам, проверкам навыков и характери	и <b>ти15</b>			Быстрое Передвижение +500	<b>фт</b> (что дает <b>+20</b> к проверкам Акробатики при прыжка:)
но не об		иствие дви <b>16</b>		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин) Замедление падения <b>80 фт</b>	Безоружные атаки считаются адамантиновым ору к
-4 к нав <b>или</b> 50% шан	ывать бонус ЛОВк КЗ; -2 КЗ ыкам на СИЛи ЛОВ, встречных Восп іс промаха при атаке				Быстрое Передвижение <b>+60</b> 0 Замедление падения <b>70 фт</b>	<b>фт</b> (что дает <b>+24</b> к проверкам Акробатики при прыжка )
Оглох -4 к ини	ика КС10 для движения не с 1/2 скоро циативе; 20% шанс промаха при атаке		2	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Замедление падения Без огр	раничений
	речным проверкам Восприятия вал проверок Восприятия, зависящих	o T			KI POV	WERS
	т действовать в раунде онус <b>ЛОВ</b> к <b>КЗ</b> ; -2 <b>КЗ</b>	Уровень				
Бонус	ные черты	4				
□ Импровизация	· ·	Уровень				
У <sub>ровень</sub> □ Отражение стрел □ □ □ Уклонение  1 □ Улучшенный Захват□ Стиль Скорпиона		5				
□ Метатель		Уровень				
□ Кулак Горгоны ровень □ Улучшенное об	□ Улучш. Напор безоружи <b>жаучие</b> енный Финт	7				
6 □ Улучш. Подсеч	, ,	Уровень				
<sub>ровень</sub> □ Улучш. Крит. у <b>10</b> □ ЛОВЛЯ СТРЕЛ	дар □ Гнев Медузы □ Атака на Ходу	11				
	ПАС КИ	Уровень				
ЗАПАС КИ		12				
ПРЕДЕЛ Урове = (	нь монаха <b>÷ 2 ) +</b> МУД	Уровень				
ЗАПАС КИ		13				
		Уровень				
	POWERS	15				
KI POWER SAVE DC	Уровень Монаха	Уровень <b>17</b>				
= 10 +	· ( ÷ 2 ) + МУД					
		Уровень <b>17</b>				
		Уровень				
		19				
		Уровень				