QINGGONG MONK Livello Monaco					MONACO	
ZIIVOO	/			Unarmed		
×	BONUS CA	Monaco	sunoa	Strike Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
CA BONUS	Livelle	1		d6	Raffica di colpi	Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi
+ CA	Livello Monaco		_	d4/d8	Colpo senz'armi Stunning Fist	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	(Arrotondato per difetto) 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa il livello da monaco al posto del BAB BABper ca col +2TS contro ammaliamento
	PUGNO STORDENTE	4		d8 d6/2d6	Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
PUGNO STORD	ENTEvello Livelli Monaco non da Monaco	5			Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie
	PUGNO STORDENTE	6			Movimento veloce 6 m Slow Fall 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
	OGGI	8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m	
SALVEZZA TEMPRA CD	Livello Monaco	9			Eludere migliorato Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
Livello	= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
1 Stordito 4 Affaticato	Nessuna azione questo round Perde il bonu : Non può correre o caricare	st ES AC; - 12	-2 alla	a CA 2d6 d10/3d6	Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
-	-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	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
	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
16 Accecato	Perde bonus DES a CA; -2 CA -4 a abilità su FOR, DES e prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca	18			Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
Assordato	CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ velo -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si at -4 su Percezioni opposte			2d10 2d8/4d8	Caduta lenta qualunque distar	nza
	fallisce automaticamente Percezione sui suoni	`			KI POV	WERS
20 Paralizzato	Nessuna azione questo round Perde il bonu	SDES AC; Livello	-2 all a	a CA		
_	TALENTI BONUS	4				
_	re fuori guardia□ Riflessi di combattimento e Frecce □ □ □ Schivare) Livello				
Livello Deviare		5				
	e migliorato					
□ Lancia		Livello				
☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato						
6 □ Disarm	nare migliorato 🗆 Finta migliorata					
□ Sbiland	ciare migl. 🗆 Mobilità	Livello				
Livello □ Colpo (Critico migl. □ Ira della Medusa Ire Frecce □ Attacco Rapido	11				
Allena	RISERVA KI	Livello				
RISERVA KI CAPACITÀ	Livello da Monaco	12				
	/	Livello				
	= (÷ 2) + SAG	13				
RISERVA KI						
		Livello				
		15				
×	KI POWERS					
KI POWER	Livello	Livello				
SAVE DC	Monaco	17				
:	$=$ 10 + $\left(\begin{array}{cc} \div 2 \end{array}\right)$ + SAG					
		Livello 17				
		11.00				
		Livello 19				
		Livello 20				
		-				