

QINGGONG MONK

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right)$$

(Arrotondato per difetto)

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

PUGNO STORDENTE

PUGNO STORDENTE AL GIORNO

Livello
da Monaco

Livelli
non da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right)$$

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

PUGNO STORDENTE OGGI

(Arrotondato per difetto)

TS TEMPRA DC

Livello
da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

Livello

- 1** Stordito Nessuna azione questo round **Perde il bonus**
- 4** Affaticato Non può correre o caricare
-2 Forza e Destrezza
- 8** Infermo -2 a tiri per colpire, danni, tiri
salvezza, abilità e prove caratteristica
- 12** Barcollante Si può fare un'az. standard o di movimento,
ma non entrambe
- 16** Accecato Perde bonus **DES** alla **AC**; -2 **CA**
-4 on **FOR** e **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- o**
- Assordato -4 iniziativa; 20% prob. di mancare quando si attacca
-4 su Percezioni opposte
fallisce automaticamente Percezione sui suoni
- 20** Paralizzato Nessuna azione questo round **Perde il bonus**

TALENTI BONUS

- ☐ Cogliere fuori guardia ☐ Riflessi di combattimento
- Livello ☐ Deviare Frecce ☐☐☐ Schivare
- 1** ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione
- ☐ Lancia tutto

- Livello ☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato
- 6** ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata
- ☐ Sbilanciare migliorato ☐ Mobilità

- Livello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Ira della Medusa
- 10** ☐ Afferrare Frecce ☐ Attacco Rapido

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

Livello
da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

MONACO

Livello	Talenti	Unarmed Strike	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i gomiti come armi Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round
2	■		Eludere	Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito
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 BAB per calcolare il I
4		d8 d6 / 2d6	Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
5			Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie
6	■		Movimento veloce 6 m Caduta lenta 10 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
8		d10 d8 / 2d8	Caduta lenta 12 m	
9			Eludere migliorato Movimento veloce 10 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
12		2d6 d10 / 3d6	Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
14	■		Caduta lenta 21 m	
15			Movimento veloce 15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio
18	■		Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
20		2d10 2d8 / 4d8	Caduta lenta qualunque distanza	

KI POWERS

Livello

4

Livello

5

Livello

7

Livello

11

Livello

12

Livello

13

Livello

15

Livello

17

Livello

17

Livello

19

Livello

20