QINGGONG MONK Livello		×	MONACO				
QINGG	/			i Unarmed			
×	BONUS CA	da Monaco	onus (	Strike P/G	Armour Class Bonus		
CA BONUS	Livello da Monaco	1	-	<b>d6</b>	Raffica di colpi Colpo senz'armi Stunning Fist	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	
	(Arrotondato per difetto)		_		Movimento veloce 3 m	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)	
+ DMC	il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi	3			Addestramento alle manovre Mente Lucida	Usa il liv. da Monaco invece del BAB for calculating Cl +2TS contro ammaliamento	
PUGNO STORD	PUGNO STORDENTE	4		<b>d8</b> d6/2d6	Riserva Ki (Magica)	Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche	
AL GIORNO	da Monaco non da Monaco	5			Purezza del Corpo	Immune a tutte le malattie	
	= +( ÷4)	6			Movimento veloce <b>6 m</b> Slow Fall <b>9 m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
	PUGNO STORDENTE (Artotondato per difetto) OGGI	8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m		
SALVEZZA TEMPRA CD	Livello da Monaco	9			Eludere migliorato Fast Movement <b>9 m</b>	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 <b>15 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali	
1 Stordito	Nessuna azione questo round Perde <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b>	12		2d6 d10/3d6	Movimento veloce 12 m	(which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)	
4 Affaticato	Non può correre o caricare -2 Forza e Destrezza		_	u10 / 3u0			
8 Infermo	-2 a tiri per colpire, danni,tiri	14			Caduta lenta <b>21 m</b>		
12 Barcollante	salvezza, abilità e prove caratteristica Si può fare un'az. standard o di movimento,	15			Movimento veloce 15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
16 Accecato	ma non entrambe  Perde bonus DES a CA; -2 CA	16		2d8 2d6/3d8	Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta <b>24 m</b>	Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio	
0	-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 <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)	
Assordato	CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloci -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca -4 su prove opposte di Percezione	20		2d10 2d8/4d8	Caduta lenta <b>qualunque distan</b>	za	
fallisce automaticamente Percezione sui suoni		X			KI POWERS		
20 Paralizzato	Nessuna azione questo round Perde <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b>	Livello					
× ·	TALENTI BONUS	4					
☐ Coglier	re fuori guardia□ Riflessi di combattimento						
	e Frecce	Livello <b>5</b>					
	e migliorato						
□ Lancia		Livello					
☐ Pugno della gorgone ☐ Spingere migliorato ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata							
6 □ Sbilanciare migl. □ Mobilità		Livello					
ivello  Colpo (		<b>11</b>					
Anena	RISERVA KI	Livello					
RISERVA KI		12					
CAPACITÀ	Livello da Monaco						
:	$= ( \div 2) + SAG$	Livello 13					
RISERVA KI							
		Livello					
		15					
ZI DOMED	KI POWERS						
KI POWER SAVE DC	Livello da Monaco	Livello <b>17</b>					
	= 10 + ( ÷ 2 ) + SAG	Livello <b>17</b>					
		Livello 19					
		Livello 20					