

QINGGONG MONK

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

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

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUGNO STORDENTE OGGI

SALVEZZA TEMpra CD

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**DES AC; -2 alla CA
- 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% di mancare quando attacca  
-4 su prove opposte di Percezione  
fallisce automaticamente Percezione sui suoni
- 20** Paralizzato Nessuna azione questo round  
Perde **il bonus**DES AC; -2 alla CA

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 migl. □ Mobilità
- Livello □ Colpo Critico migl. □ 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<br>d4 / d8     | Raffica di colpi<br>Colpo senz'armi<br>Stunning Fist                      | Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi<br>Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi<br>Stordire (o altro effetto) il bersaglio per un round |
| 2       | ■       |                   | Eludere   | Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito   |
| 3       |         |                   | Movimento veloce <b>3 m</b><br>Addestramento alle manovre<br>Mente Lucida | (fornisce <b>+4</b> to Acrobatics checks for jumping)<br>Usa il liv. da Monaco invece del BAB for calculating <b>CMB</b><br><b>+2TS</b> contro ammalimento     |
| 4       |         | d8<br>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 <b>6 m</b><br>Slow Fall <b>9 m</b>                       | (fornisce <b>+8</b> to Acrobatics checks for jumping)  |
| 8       |         | d10<br>d8 / 2d8   | Caduta lenta <b>12 m</b>  |  |
| 9       |         |                   | Eludere migliorato<br>Fast Movement <b>9 m</b>                            | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi<br>(fornisce <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)   |
| 10      | ■       |                   | Riserva Ki (Legale)<br>Caduta lenta <b>15 m</b>                           | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali   |
| 12      |         | 2d6<br>d10 / 3d6  | Movimento veloce <b>12 m</b><br>Caduta lenta <b>18 m</b>                  | (fornisce <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)   |
| 14      | ■       |                   | Caduta lenta <b>21 m</b>  |  |
| 15      |         |                   | Movimento Veloce <b>+15 m</b>   | (fornisce <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)   |
| 16      |         | 2d8<br>2d6 / 3d8  | Riserva Ki (di Adamantio)<br>Caduta lenta <b>24 m</b>                     | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio   |
| 18      | ■       |                   | Movimento veloce <b>18 m</b><br>Caduta lenta <b>27 m</b>                  | (fornisce <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)   |
| 20      |         | 2d10<br>2d8 / 4d8 | Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>                                    |  |

KI POWERS

|         |    |  |
|---------|----|--|
| Livello | 4  |  |
| Livello | 5  |  |
| Livello | 7  |  |
| Livello | 11 |  |
| Livello | 12 |  |
| Livello | 13 |  |
| Livello | 15 |  |
| Livello | 17 |  |
| Livello | 17 |  |
| Livello | 19 |  |
| Livello | 20 |  |