QINGGONG MONK Livello	×	MONACO			
/			i Unarmed		
BONUS CA	ca Monac	wonus	Strike Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
+ CA Livello da Monaco	1		d6 d4/d8	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
+ DMC (per difetto)		_		Movimento veloce 3 m	(fornisce +4alle prove di Acrobazia per saltare)
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 livello da monaco al posto del BABper calcolari +2TS contro ammaliamento
PUGNO STORDENTE PUGNO STORDENTIEvello Livelli	4		d8 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 6 m Slow Fall 9 m	(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)
OGGI	8		d10 d8/2d8	Caduta lenta 12 m	
SALVEZZA Livello TEMPRA CD da Monaco	9			Eludere migliorato Fast Movement 9 m	evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi (fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)
= 10 + (÷ 2) + SAG	10			Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m	Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali
1 Stordito Nessuna azione questo round Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA 4 Affaticato Non può correre o caricare	12		2d6 d10/3d6	Movimento veloce 12 m Caduta lenta 18 m	(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)
-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	(fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)
12 Barcollante 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
Perde bonus DESalla CA; -2 CA -4 a prove su FORe DESe prove opposte di Percezione; 50% di mancare quando attacca	18	-		Movimento veloce 18 m Caduta lenta 27 m	(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)
CD 10 su Acrobazia per muoversi a più di ½ veloc Assordato -4 iniziativa; 20% di mancare quando attacca	20		2d10 2d8/4d8	Caduta lenta qualunque dista r	nza
-4 su prove opposte di Percezione fallisce automaticamente Percezione sui suoni				KI PO	WERS
20 Paralizzato Nessuna azione questo round	Livello				
Perde il bonusDES alla CA; -2 alla CA TALENTI BONUS	4				
☐ Cogliere fuori guardia☐ Riflessi di combattimento					
Livello Deviare Frecce Schivare	Livello				
1 ☐ Lottare migliorato ☐ Stile dello scorpione ☐ Lancia tutto	5				
□ Pugno della gorgone □ Spingere migliorato	Livello 7				
6 □ Disarmare migliorato □ Finta migliorata					
☐ Sbilanciare miglioratd☐ Mobilità	Livello				
Livello Colpo Critico migl. Ina della Medusa 10 Afferrare Frecce Attacco Rapido	11				
RISERVA KI	Livello				
RISERVA KI	12				
CAPACITA Livello da Monaco = (÷ 2) + SAG	Livello				
RISERVA KI	13				
	Livello 15				
KI POWERS KI POWER Livello SAVE DC da Monaco	Livello 17				
= 10 + (÷ 2) + SAG					
	Livello 17				
	Livello 19				
	Livello				