QINGGONG MONK Nivel de Monje	MONJE				
QINGGUNG MUNK Monje			Unarmed		
BON CLASE DE ARMADURA	Monj≜di	iciona	lesStrike Peq / Gde	Bonificador de Armadura	
BONUS CA	1		d6	Ráfaga de Golpes	Usa una acción de asalto completo para más ataques
+ CA Nivel de Monje	^	_	d4 / d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
BON BMC $=$ SAB + $(\div 4)$	2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
		_		Movimiento Rápido +10 ft	
Bonus solo aplica sin armadura,	3			Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR	<u> </u>		d8		
PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles	4		d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
	5			Pureza Corporal	Inmune a todas las enfermedades
= + \ ÷ 4 / PUÑETAZO ATURDIDOR (Rédondear abajo)	6			Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(el cual otorga +8 a pruebas de Acrobacia para saltar)
ноу	8		d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft	
Monje	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (el cual otorga +12 a pruebas de Acrobacia para saltar)
= 10 + (÷ 2) + SAB	10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA 4 Fatigado No puede correr o cargar	12		2d6 d10 / 3d6	Movimiento Rápido +40 ft Caída Lentificada 60'	(el cual otorga +16 a pruebas de Acrobacia para saltar)
-2 a Fuerza y Destreza	14			Caída lentificada 70 ft	
8 Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de caracte	rís tl.5 is			Movimiento Rápido +50 ft	(el cual otorga +20 a pruebas de Acrobacia para saltar)
12 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas	16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
16 Cegado Pierde DESbonus a CA; -2 CA -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuestas o 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media	18			Movimiento Rápido +60 ft Caída Lentificada 90'	(el cual otorga +24 a pruebas de Acrobacia para saltar)
Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta	20		2d10 2d8 / 4d8	Caída lentificada Cualquier dis	tancia
fallo automático en pruebas de Percepción para s				KI POV	VERS
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	Nivel				
DOTES ADICIONALES	4				
☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate					
Nivel Desviar flechas Desquiva	Nivel				
1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión	5				
☐ Lanzar cualquier cosa					
□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada	Nivel				
Nivel Decarmo majorado D Finta Majorada	7				
6 □ Desaine inejorado □ Pinta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad					
Nivel ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa	Nivel 11				
10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico					
RESERVA DE KI	Nivel				
CAPACIDAD	12				
RESERVA KI Nivel de Monje					
$= (\div 2) + SAB$	Nivel				
RESERVA DE KI	13				
	Nivel 15				
KI POWERS					
KI POWER Nivel de	Nivel				
SAVE DC Monje $= 10 + (\div 2) + SAB$	17				
= 10 + (÷ 2) + SAB	Nivel				
	17				
	Nivel				
	19				
	Nivel				