QINGGONG MONK Nivel de Monje	``	MONJE			
1			Unarmed lesStrike		
BON CLASE DE ARMADURA	IVIOIIJAG	nototia	Peq / Gran		
BONUS CA Nivel de Monje	1	•	<b>d6</b> d4/d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
BON BONUS $=$ SAB + $(\div 4)$	2			Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
+ DMC (Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Movimiento Rápido <b>+10'</b> Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular CI +2pruebas Salv. Contra encantamiento
PUÑETAZO ATURDIDOR PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles	4		<b>d8</b> d6/2d6	Reserva Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
AL DÍA Monje No-Monje	5			Pureza Corporal	Inmune a todas las enfermedades
= + ( ÷ 4 )  PUÑETAZO ATURDIDÔR dondear abajo)	6			Movimiento Rápido <b>+20'</b> Ralentizar Caída <b>30'</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
HOY	8		<b>d10</b> d8/2d8	Ralentizar Caída <b>40'</b>	
FORTALEZA CD Monje	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido <b>+30</b> '	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB	10			Reserva de Ki (legal) Ralentizar Caída <b>50'</b>	Trata ataques sin arma como armas legales
1 Aturdido Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA  4 Fatigado No puede correr o cargar	12		<b>2d6</b> d10/3d6	Movimiento Rápido <b>+40'</b> Ralentizar Caída <b>60'</b>	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
4 Fatigado No puede correr o cargar -2 a Fuerza y Destreza	14			Ralentizar Caída <b>70'</b>	
8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	15			Movimiento Rápido <b>+50</b> '	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
12 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas	16		2d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
16 Cegado Pierde DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception	18	_	2d6/3d8	Ralentizar Caída <b>80'</b> Movimiento Rápido <b>+60'</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
o 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas	20		2d10	Ralentizar Caída 90'  Ralentizar Caída Cualquier dis	tancia
-4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonic			2d8/4d8 KI POWERS		
20 Paralizado Sin acción este turno				KI POV	VERS
Pierde bonus Des a CA; -2 CA	Nivel <b>4</b>				
DOTES ADICIONALES  □ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate					
Nivel Desviar Flechas	Nivel				
1 □ Presa Mejorada □ Estilo de escorpión	5				
☐ Lanzar cualquier cosa	Nivel				
☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada	7				
6 □ Desarme Mejorado □ Finta Mejorada					
☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad	Nivel				
Nivel □ Crítico Mejorado □ Ira de la Medusa  10 □ Atrapar Flechas □ Ataque elástico	11				
RESERVA DE KI	Nivel				
CAPACIDAD	12				
RESERVA KI Nivel Monje					
= ( ÷ 2) + SAB	Nivel <b>13</b>				
RESERVA DE RI	Nivel				
KI POWERS					
KI POWER SAVE DC Nonje	Nivel <b>17</b>				
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB	Nivel <b>17</b>				
	Nivel <b>19</b>				
	Nivel				