QINGGONG MONK Monje		<b>™</b> MONJE			
7			Unarmed		
BON CLASE DE ARMADURA	MonjAd	iiciona	les <b>Strike</b> Peg / Gran	Armour Class Bonus	
BON A CA Nivel de	1		d6	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
+ CA Monje			d4 / d8	Stunning Fist	Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto
BON BONUS $=$ SAB + $(\div 4)$	2			Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
(Redondear abajo)  Bon sólo se 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 +2tiradas de salvación contra encantamientos
PUÑETAZO ATURDIDOR	4		<b>d8</b> d6/2d6	Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
PUÑETAZO ATURBINOGA Niveles AL DÍA Monje No-Monje	5			Pureza Corporal	Inmune a todas las enfermedades
= + ( ÷ 4 )  PUÑETAZO ATURDID (Redondear abajo)	6			Movimiento Rápido <b>+20'</b> Caída Lentificada <b>30'</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
HOY	8		d10 d8/2d8	Caída Lentificada <b>40'</b>	
CD DC Nivel de 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 Ki (legal) Caída Lentificada <b>50'</b>	Trata ataques sin arma como armas legales
1 Aturdido Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA	12		2d6 d10/3d6	Movimiento Rápido <b>+40'</b> Caída Lentificada <b>60'</b>	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
4 Fatigado No puede correr o cargar -2 a Fuerza y Destreza	14			Caída Lentificada <b>70'</b>	
8 Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de caract	<u> </u>			Movimiento Rápido <b>+50</b> '	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
12 Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada <b>80'</b>	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
16 Cegado Pierde bon deDES a AC; -2 CA -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception	18		200 / 300	Movimiento Rápido <b>+60'</b> Caída Lentificada <b>90'</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
<ul> <li>50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed</li> <li>Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar</li> </ul>	20		2d10 2d8/4d8	Caída Lentificada Cualquier di	stancia
-4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s			,	KI PO\	WEDS
20 Paralizado Sin acción este turno				KI FO	WERS
Pierde bonus Des a CA; -2 CA	Nivel <b>4</b>				
DOTES ADICIONALES					
☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate  Nivel ☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva	Nivel				
1 □ Presa Mejorada □ Estilo de escorpión	5				
☐ Lanzar cualquier cosa					
☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada	Nivel				
Nivel Desarme Mejorado  Finta Mejorada	7				
☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad					
	Nivel <b>11</b>				
Nivel □ Crítico Mejorado □ Ira de la Medusa  10 □ Atrapar Flechas □ Ataque elástico					
RESERVA DE KI	Nivel				
CAPACIDAD	12				
RESERVA DE KI Nivel Monje					
$= ( \div 2) + SAB$ RESERVA DE KI	Nivel 13				
	Nivel				
	15				
KI POWERS					
KI POWER Nivel de	Nivel				
= 10 + (	17				
-101	Nivel				
	17				
	Nivel				
	19				
	Nivel				