QINGGONG MONK Nivel de Monje				MONJE	
CINGOING INIOINIX Monje			Unarmed		
Bonus Clase Armadura	MonjAd	iciona	lesStrike	Bonificador de Armadura	
BONUS CA	1.	_	Peq / Gde	Ráfaga de Golpes	Usa una acción de asalto completo para más ataques
+ CA Nivel de Monje	1		<b>d6</b> d4/d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
BON BMC $=$ SAB + $(\div 4)$	2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
+ 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	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos
PUÑETAZO ATURDIDOR	4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas mágicas
PUÑETAZO ATURDINDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monje	5		,	Pureza Corporal	Inmune a todas las enfermedades
= + ( • 4)	6			Movimiento Rápido <b>+20 ft</b> Caída lentificada <b>30 ft</b>	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) HOY	8		d10 d8/2d8	Caída lentificada <b>40 ft</b>	
CD SALV CD Nivel de Monje	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido <b>+30 ft</b>	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (el cual otorga <b>+12</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)
= 10 + ( ; 2 ) + SAB	10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada <b>50</b> ′	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 <b>+40'</b> Caída lentificada <b>60 ft</b>	(el cual otorga <b>+16</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)
-2 a Fuerza y Destreza	14			Caída lentificada <b>70 ft</b>	
8 Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de caract	erís <b>tlo5</b> as			Movimiento Rápido +50'	(el cual otorga <b>+20</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)
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 CA; -2 CA -4 a FUEy bon dehabilidad, Percepción opues 0 50% probabilidad de fallar al atacar	10			Movimiento Rápido <b>+60 ft</b> Caída Lentificada <b>90'</b>	(el cual otorga <b>+24</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)
CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mit Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al ataca -4 en Percepción opuesta		cidad	2d10 2d8/4d8	Caída Lentificada <b>Cualquier di</b>	stancia
fallo automático en pruebas de Percepción para :	s			KI PO\	WERS .
20 Paralizado Sin acciones este asalto	Nivel				
Pierde bonus DESa CA; -2 CA	4				
DOTES ADICIONALES					
☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	Nivel				
Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva	5				
1 □ Presa Mejorada □ Estilo de escorpión					
☐ Lanzar cualquier cosa	Nivel				
□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada	7				
Nivel ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada					
☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad	Nivel				
Nivel □ Crítico mejorado □ Ira de la Medusa	11				
10 ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico					
RESERVA DE KI	Nivel				
CAPACIDAD	12				
RESERVA KI Nivel de Monje	Nivel				
= ( ÷ 2 ) + SAB	13				
RESERVA DE KI					
	Nivel				
KI POWERS	15				
KI POWER Nivel de	Nivel				
SAVE DC Monje	17				
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB					
	Nivel <b>17</b>				
	Nivel				
	19				
	Nivel				
	20				