SENSEI Nivel de	MONJE				-
(MONJE) Monje	Nivel de	Daño Daño			
PUÑETAZO ATURDIDOR	Monj a d	icionales Sin Armas			
PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles	'	Peg / Gde	Bonificador de Armadura		
AL DÍA Monje No-Monje	1	■ d6	Advice	Inspirar Valor	
= + (÷ 4)		d4 / d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asa	alto
DIÑETAZO ATURDIDAR (Redondear abajo)	2		Insightful Strike	Use SAB in place of FUE/DES for monk weapo	
HOY	<u> </u>		Advice 2	Inquire Compatance	-
CD SALV CD Nivel de Monje	3		Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BN +2tiradas de salvación contra encantamientos	/IC
= 10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20 '	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro	
1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA 4 Fatigado No puede correr o cargar	5		Gran salto Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias pa +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades	ıra sal
-2 a Fuerza y Destreza 8 Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de caracte	6 rísticas		Mystic Wisdom Caída lentificada 30 ft	Conceder bonus a un aliado - 1 punto ki	
12 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas	7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki	
16 Cegado Pierde DESbonus a CA; -2 CA -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuestas	8	d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft		
o 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media	9		Advice 3	Inspirar Grandeza	
Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s	10		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales	
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos	
Dote Adicional ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	12	2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom 2 Caída Lentificada 60'	Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos Conceder bonus a aliados en 30 ft - 1 punto ki	s de k
□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva	13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros	
□ Presa Mejorada□ Estilo del escorpión□ Lanzar cualquier cosa	14		Caída lentificada 70 ft		
ADVICE	15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada	\neg
PERFORMANCE Nivel de	15		Palifia tellibiorosa	Muerte Retrasada	
Monje = + SAB	16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como armas adamantina:	s
INFUNDIR VALOR Nivel Bonus against charm and compulsion	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artifi Habla con cualquier criatura viva	cial
Bon a tiradas de ataque y daño	18		Mystic Wisdom 3 Caída Lentificada 90 '	Conceder más aptitudes a aliados - 2 puntos ki	
3 +	19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 punto	s ki
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 Dados de golpe adicionales	20	2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier dis	Considerado un Ajeno tancia	
9 +2d10 (incluyendo CON)	MYSTIC WISDOM				
Plenitud Corporal	Nivel				
PUNTOS	6	Grant a single ally	within 30ft:	1 pun	to ki
Nivel CURACIÓN Nivel de Monje		Grant all allies witl		anna High Ivana Donito of Dodo Class Fall - 1 anna	a a lat
7 =			<u> </u>	ment, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 pun nt, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 pun	itos ki
ALMA DIAMANTINA			within 30ft: Diamond Body, Dia	mond Soul, Improved Evasion 2 pun	tos ki
RESISTENCIA A CONTINIVERDE Monie	×		RESERVA	A DE KI	# (
Nivel = 10 +	CAPAC RESER		el de Monje	RESERVA I	DE KI
		= (÷ 2) + SAR		
Palma Temblorosa DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje			. 2 / · 3AD		
días =	MOVE	DSE Λ ΤΒΛΙ/ΈS	ACROBA DE CASILLAS AMENAZA		
Nivel CD CALLY CD	1.10 (1.		Acrobacias = Del oponente BM		
15 CD SALV CD Nivel de Monje	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa				
=10+(÷2)+SAB		Distanc	ia 5' 10' 15' 20'	25' 30' 35' 40' 45' 50' 55	5'
YO PERFECTO	SALTO	DE LONGITU		25 30 35 40 45 50 55	
Considerado un Ajeno		Distanc			1′
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que			D 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44	4
20 afecten a no ajenos.				a un salto por 4 o menos	
Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA	C	CD 15 Acrobacias Ignora	ar 10' de daño de caída	