WEAPON ADEPT Nivel de Monje	*			MONJE									
(MONJE)	Nivel de	Dotes	Daño Golpe										
BON CLASE DE ARMADURA	Monj&d	icional	sin Armas	D:6dd		_							
Bonif. CA Nivel de Monje	1	•	Peq / Gde <b>d6</b> <b>d4 / d8</b>	Bonificador de Ráfaga de Go Impacto sin A Perfect Strike	lpes irma	-	Trata m	anos, p	oies, ro	dillas y	codos c	oara más om arm weapor	
BONUS BMC $=$ SAB $+$ ( $\div$ 4)	2			Way of the We	eapon Mast	ter	Weapor	n Focus	for on	e monk	weapor	1	
+ DMC (Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Movimiento R Entrenamient Mente en Cali	o en Manio	bras	Usa niv	el Monj	je en ve	ez de <b>B</b>	<b>AB</b> para	oacia pa calcula tamient	
PERFECT STRIKE  PERFECT STRIKE Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje	4		<b>d8</b> d6/2d6	Reserva de Ki Caída Lentific								mágicas ndo un m	
= + ( ÷ 4)	5			Gran salto Pureza Corpo	ral		<b>+20</b> a pr	ruebas	de salt	nje a pru o - <b>1 pu</b> nfermed	nto de l		ıs para sa
PERFECT STRIKE HOY  Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the	6	•		Movimiento R Caída Lentific Way of the We	ada <b>30'</b>							acia pa monk w	ra saltar) eapon
higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.	7			Plenitud corp	oral	(	Cura tu:	s propia	as heri	das - <b>2</b>	puntos	ki	
WAY OF THE WEAPON MASTER Arma	8		d10 d8/2d8	Caída lentifica	ada <b>40 ft</b>								
DOTES ADICIONALES	9			Evasión Movimiento R	lápido <b>+30</b>					Salv. Ref pruebas			ara salta
☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	10	•		Reserva Ki (le Caída Lentific		-	Trata ataques sin arma como armas legales						
Nivel	11			Cuerpo Diama	antino	I	Inmune	a todo	s los v	enenos			
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada	12		2d6 d10/3d6	Paso abundar Movimiento R Caída lentifica	lápido <b>+40</b>								
6 □ Desarme mejorado □ Finta mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad	13			Alma diamant	tita	I	Resiste	ncia a (	Conjurc	os			
Nivel  Crítico Mejorado  Ira de la Medusa  Atrapar flechas  Ataque elástico	14			Caída lentifica	ada <b>70 ft</b>								
Plenitud Corporal	15			Palma temblo Movimiento R		Muerte Retrasada (el cual otorga <b>+20</b> a pruebas de Acrobacia para saltar							
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje 7	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (a Caída lentifica		)	Trata at	taques	sin arn	na como	armas	adaman	tinas
ALMA DIAMANTINA	17			Uncanny Initia Lengua del So		Choose your own initiative roll Habla con cualquier criatura viva							
Nivel 13 RESISTENCIA A CONJUNIVE de Monje	18	-		Movimiento R Caída Lentific		,	(el cual	otorga	<b>+24</b> a	pruebas	de Acro	obacia p	ara salta
Palma Temblorosa	19			Cuerpo vacío	I	Asume estado etéreo durante 1 minuto - <b>3 puntos de</b>							
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Pure Power Caída lentifica	ada <b>Cualqu</b>			trength	, Dexte	rity and	Wisdor	n score	
Nivel	RESERVA DE KI  CAPACIDAD RESERVA KI  Nivel de Monje  RESERVA DE K  1												
15 CD SALV CD Nivel de Monje = 10 + ( ÷ 2) + SAB													
YO PERFECTO					,								
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	ACROBACIAS  MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad												
afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa  MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad  CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa												
	SALTO	) DE I	Distand	ia 5' 10'	15' 15	20'	25'	30'	35' 35	40' 40	45' 45	50' 50	55' 55
	GRAN		Distanc		3'	4'	5'	6' 24	7' 28	8' 32	9' 36	10' 40	11' 44

Habilidad Acrobacias †⊅ør cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

**COGER SALIENTE** CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos

CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída

CAÍDA