WEAPON ADEPT Nivel de Monje	MONJE					
(MONJE)	Nivel de	Dotes	Daño Golpe			
Bonus Clase Armadura	Monj≜di	iciona	lesin Arma	Bonificador de Armadura		
Bonif. CA  Nivel de Monje	1	•	Peq / Gde <b>d6 d4 / d8</b>	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Perfect Strike	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Roll attack twice when using a monk weapon	
$\begin{array}{c} & & \\$	2			Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon	
+ DMC (Redondear abajo)  Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso	3			Movimiento Rápido <b>+10 ft</b> Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel de monje en vez de BABpara calcular BMC +2pruebas Salv. Contra encantamiento	
PERFECT STRIKE  PERFECT STRIKE Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje	4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada <b>20 ft</b>	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro	
= + ( ÷ 4)	5			Gran salto Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades	
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 Rápido +20 ft Caída Lentificada 30' Way of the Weapon Master 2	(el cual otorga <b>+8</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)  Weapon Specialisation for the same monk weapon	
higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.	7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>	
WAY OF THE WEAPON MASTER	8		d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada <b>40'</b>		
	9			Evasión Movimiento Rápido <b>+30 ft</b>	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito (el cual otorga <b>+12</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
□ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate	10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada <b>50'</b>	Trata ataques sin arma como armas legales	
Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva  1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión	11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos	
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Nivel ☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída lentificada 60 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos k</b> (el cual otorga <b>+16</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
6 □ Desame mejorado □ Movilidad	13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros	
Nivel   Crítico Mejorado   Ira de la Medusa  Atrapar flechas   Ataque elástico	14			Caída lentificada 70 ft		
Plenitud Corporal	15			Palma temblorosa Movimiento Rápido <b>+50 ft</b>	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 (adamantino) Caída Lentificada <b>80</b> '	Trata ataques sin arma como armas adamantinas	
ALMA DIAMANTINA	17			Uncanny Initiative Lengua del Sol y de la Luna	Choose your own initiative roll Habla con cualquier criatura viva	
Nivel 13 RESISTENCIA A CONJUNIVEI de Monje = 10 +	18			Movimiento Rápido +60 ft Caída lentificada 90 ft	(el cual otorga <b>+24</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
Palma Temblorosa	19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - <b>3 puntos de k</b>	
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	20		2d10 2d8 / 4d8	Pure Power Caída lentificada <b>Cualquier dis</b> t	+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score tancia	
Nivel CD CALVA CD	RESERVA DE KI					
Nivel de Monje	CAPACI RESERV			rel de Monje	RESERVA DE K	
$= 10 + ( \div 2) + SAB$			= (	÷ 2 ) + SAB		
YO PERFECTO				ACROBA	ACIAS	
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que  afecten a no ajenos.	Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad					
Reducción de daño 10/Caótico	MUEV	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMG0 a movimiento a vel. completa				
	SALTO	DE	Distand LONGITU		25' 30' 35' 40' 45' 50' 55' 25 30 35 40 45 50 55	
	GRAN	SAL'	Distand <b>FO</b> (	CD 4 8 12 16	5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 20 24 28 32 36 40 44 da 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

salto