SENSEI Nivel de			MONJE						
	(N	IONJE)	Monje /	Nivel de	Daño Daño				
7	PUÑE	ETAZO ATU	RDIDOR	Monj a d	icionales sin Arma				
DIIÑI	ETAZO ATUR		Niveles	,	Peg / Gde	Bonificador de Armadura			
AL D	A		No-Monje	1	■ d6	Advice	Inspirar Valor		
		. (.,)	1	d4 / d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y		
	= _ =	T (URDIDOR (Redondear abajo)	2	44 / 40	Insightful Strike	Aturdo (u otros efectos) al ol Use SAB in place of FUE/D		
		IOY	UKDIDUK						
	ALV CD	Nivel o Monjo	e	3		Advice 2 Entrenamiento en Maniobra Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel Monje en vez de B. +2tiradas de salvación contr		
Nivel		10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como Reduce altura efectiva de ca		
1	Pio Fatigado No	n acciones este as erde bonus DES o puede correr o c	Sa CA; -2 CA argar	5		Gran salto Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pro +20a pruebas de Saltar - 1 p Inmune a todas las enfermed	unto ki	
8	Indispuesto -2	a Fuerza y Destre a tiradas ataque, alv, habilidades y	de dañor,	6		Mystic Wisdom Caída Lentificada 30'	Conceder bonus a un aliado	- 1 punto ki	
12	Grogui Pu		estándar o de movimiento,	7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2	puntos de ki	
16	-4		habilidad, Percepción opuesta	8	d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada 40'			
	o 50% probabilidad de fa CD 10 de Acrobacias pa		e fallar al atacar s para moverse más de la mita	d de Velo	cidad normal	Advice 3	Inspirar Grandeza		
	Ensordecido -4 -4	a inciativa; 20% p en Percepción op	probabilidad de fallo al atacar	10		Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft	Trata ataques sin arma como	armas legales	
20	Paralizado Si	n acciones este as erde bonus DES	salto	11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos		
		Dote Adicio		12	2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom 2 Caída lentificada 60 ft	Desplaza mágicamente entre Conceder bonus a aliados en		
	Desviar flech Presa Mejora		□ □ Esquiva Estilo del escorpión	13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros		
☐ Lanzar cualquier cosa			14		Caída lentificada 70 ft				
*		ADVICE	*	15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada		
PERE AL D	ORMANCE	Nivel de							
AL D	=	Monje + S	AB	16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft	Trata ataques sin arma como	armas adamantinas	
Nivel	INFUNDIR V		charm and compulsion	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad, o Habla con cualquier criatura		
1	+ INFLINDIR G		e ataque y daño	18		Mystic Wisdom 3 Caída Lentificada 90'	Conceder más aptitudes a al	iados - 2 puntos ki	
Nivel 3	+			19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo duranto	e 1 minuto - 3 puntos ki	
Nivel	INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 Dados de golpe adicionales		20	2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier	Considerado un Ajeno distancia			
9		+2d10 (incluyer		MYSTIC WISDOM					
Plenitud Corporal					Nivel				
	PUNTOS	Jtuu - 601 _]	72	6	Grant a single ally	within 30ft:		1 punto ki	
Nivel	CURACIÓN	Nivel de Mon	ije		Grant all allies wit				
7		=	-				ovement, High Jump, Purity of Bod	*	
							ment, High Jump, Purity of Body, S Diamond Soul, Improved Evasion	Slow Fall 2 puntos ki 2 puntos ki	
		MA DIAMAI			- and a onligic ully	**	VA DE KI	2 puntos ki	
Nivel	RESISTENCE	IA A CONJUNIVO	Sde Monje	CAPAC	IDAD	REJER	<u></u>		
13		= 10 +		RESER		el de Monje		RESERVA DE K	
×		lma Tembl			= (_	÷ 2) + SA	В		
	DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje		ACROBACIAS						
	días =		MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad						
Nivel				CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa					
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 BMC0 a movimiento a vel. completa						
		= 10 + (÷ 2 <i>J</i> + SAB		Distanc	ia 5' 10' 15' 20	' 25' 30' 35' 40'	45' 50' 55'	
		YO PERFEC	TO -	SALT	DISTANCE DISTAN			45 50 55	
			,		Distanc		5' 6' 7' 8'	9' 10' 11'	
Nivel	Considerado ur	1 Ajeno izar Persona y otr	as afactos qua	GRAN		CD 4 8 12 16		36 40 44	
20	afecten a no aj		os erectos que	COGE	R SALIENTE	D 20 Salv Ref si	falla un salto por 4 o menos		
_		laño 10/Caótico		CAÍDA		D 15 Acrobacias Igr	norar 10' de daño de caída		