SENSEI Nivel de MONJE				NJE
(MONJE)	Nivel de D	Daño		
PUÑETAZO ATURDIDOR	Monj&dio	cionales sin Arma		
PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles	'	Peq / 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 asalto
PUÑETAZO ATURDIDOR	2		Insightful Strike	Use SAB in place of FUE/DES for monk weapons
HOY	-		Advice 2	Inquire Competence
CD SALV CD Nivel de Monje	3		Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular BM 0 +2pruebas Salv. Contra encantamiento
= 10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	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 para sa +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades
-2 a Fuerza y Destreza 8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	6		Mystic Wisdom Caída Lentificada 30'	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 de ki
16 Cegado Pierde bon de DES a CA ; -2 CA -4 a FUE y bon de habilidad, Percepción opuest	8	d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft	
o 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mit	ad de Veloc	idad normal	Advice 3	Inspirar Grandeza
Ensordecido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al ataca - 4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para :	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'	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos l Conceder bonus a aliados en 30 ft - 1 punto ki
 □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión 	13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
☐ Lanzar cualquier cosa	14		Caída Lentificada 70'	
DEDECORALIZE	15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada
AL DÍA Nivel de Monje + SAB	16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80 '	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
INFUNDIR VALOR	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
+ Bonus against charm and compulsion Bon a tiradas de ataque y daño Nicol INFUNDIR GRAN APTITUD	18		Mystic Wisdom 3 Caída Lentificada 90'	Conceder más aptitudes a aliados - 2 puntos ki
3 +	19		Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de
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	ront o oinglo ollu	within 20ft.	1 minuta ki
PUNTOS	- 0	rant a single ally	WITHIN 3UTT:	1 punto ki
Nivel CURACIÓN Nivel de Monje		rant all allies with		ment, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 punto ki
7 =				nt, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 puntos k
ALMA DIAMANTINA	_		within 30ft: Diamond Body, Dia	mond Soul, Improved Evasion 2 puntos k
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVEEde Monje	CAPACI	DAD	RESERVA	A DE KI
13 = 10 +	RESERV		el de Monje	RESERVA DE K
		= (÷ 2) + SAR	
Palma Temblorosa			. 2) ' SAD	
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	ACROBACIAS MILEYE A TRAVÉS DE CASH LA AMENAZADA a mitad de velegidad			
Nivel	MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad 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 +10 a movimiento a vel. completa			
$= 10 + (\div 2) + SAB$		Distanc	ia 5' 10' 15' 20'	25' 30' 35' 40' 45' 50' 55'
YO PERFECTO	SALTO	DE LONGITU		25 30 35 40 45 50 55
Considerado un Ajeno		Distanc	ia 1' 2' 3' 4'	5' 6' 7' 8' 9' 10' 11'
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	GRAN S		CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44
afecten a no ajenos.		SALIENTE C		a un salto por 4 o menos
Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA	C	CD 15 Acrobacias Ignora	ar 10' de daño de caída