MANOEUVRE Nivel de		``	MONJE				
MASTER			Nivel de Dotes Color				
(MONJE)			diciona	Golpe Golpe Sin Arma			
``	Bonus Clase Armadura	,	_	Peq / Gde	Bonificador de Armadura Flurry of Manoeuvres	Use a full attack action for more combat manoeuvres	
Boni		1		d6 d4 / d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto	
+ BON	$\begin{array}{c} \text{CA} \\ \text{BMC} \end{array} = \text{SAB} + \left(\begin{array}{c} \text{Monje} \\ \div 4 \end{array} \right)$	2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito	
	(Redondear abajo) Bon sólo se aplica sin armadura,	3			Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Manoeuvre Defence	(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel de monje en vez de BAB para calcular BMC Attacks of opportunity against manoeuvres	
``	sin carga y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR	4		d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Reliable Manoeuvre	Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for BMC - 1 punto ki	
PUÑI AL D	ETAZO ATURINGE Niveles Monje No-Monje = + (÷ 4)	5			Gran salto Meditative Manoeuvre	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Add SABa BMC, once a round	
	PUÑETAZO ATURDIDOR	6	-		Movimiento Rápido +20 ft	(el cual otorga +8 a pruebas de Acrobacia para saltar)	
CD S	ALV CD Nivel de Monie	7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki	
	= 10 + (÷ 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8			
Nivel 1	Aturdido Sin acciones este asalto	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (el cual otorga +12 a pruebas de Acrobacia para saltar)	
4	Pierde bonus DES a CA ; -2 CA Fatigado No puede correr o cargar	10			Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales	
8	-2 a Fuerza y Destreza Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
12	Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas	12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 '	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (el cual otorga +16 a pruebas de Acrobacia para saltar)	
16	Cegado Lose DESbonus a CA; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking	13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros	
	DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al ataca	14					
	-4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para				Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido +50 ft	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (el cual otorga +20 a pruebas de Acrobacia para saltar)	
20	Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas	
	DOTES ADICIONALES □ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate	17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva	
	☐ Desviar flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva	18			Movimiento Rápido +60 ft	(el cual otorga +24 a pruebas de Acrobacia para saltar)	
Nivel 1	 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa 	19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki	
	☐ Mejorado ☐ ☐ Mejorado	20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto	Considerado un Ajeno	
	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada				FLURRY OF N	MANOEUVRES	
NC -1	☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada	Nivel	<u>-</u> : .		BMC	s part of a full attack, make additional	
Nivel 6	□ Derribo mejorado □ Movilidad	1 8		combat man nd combat m	— с	ombat manoeuvres at a penalty to BMC .	
	□ Mayor	15		combat mai			
	Mayor	``			RESERV	A DE KI	
Nivel 10	☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico	CAPA	CIDAD RVA K		vel de Monje	RESERVA DE KI	
	□Strike			= (÷ 2) + SAE		
×	Plenitud Corporal			`.			
Nivel	PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje	ACROBACIAS MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad CD Acrobacias = DMC del Oponente +10 a movimiento a vel. completa					
	The second secon						
Nivel	RESISTENCIA A CONJUNIVEL de Monje			Distanc	sia 5' 10' 15' 20'	25' 30' 35' 40' 45' 50' 55'	
13	= 10 +	SALT	ro de	LONGITU Distance		25 30 35 40 45 50 55 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11'	
*	YO PERFECTO Considerado un Ajeno	GRA	N SAL		CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44	
Nivel 20	Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	COG	ER SA	LIENTE (cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30' Ila un salto por 4 o menos	
20	afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	CAÍD			*	rar 10' de daño de caída	

Reducción de daño 10/Caótico