MANOEUVRE Nivel de					MONJE						,	
		IASTE		Monje /	Nivel de	Dotes	Daño					
		(MONJE)			Monja	diciona	Golpe les Sin Armas					
7		CLASE D		DIIDA			Peq / Gde	Bonificador de Armadura Flurry of Manoeuvres	Hea a full attack actio	n for more combat ma	noouvroe	
Bonif		CLASE D	E AKMA	Nivel de	1		d6 d4/d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, roo	dillas y codos com arma es) al objetivo durante	as	
+	CA	} = SA	p + (Monje	2			Evasión	Evita todo daño con S	alv. Ref. Con éxito		
	DMC	S - SA	(R	edondear abajo) o aplica sin armadura,	3			Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Manoeuvre Defence		uebas de Acrobacia pa z de BAB para calcula y against manoeuvres		
*	PU	ÑETAZO A	sin	carga, y no indefenso	4		d8 d6/2d6	Reserva de Ki (mágico) Reliable Manoeuvre	Trata ataques sin arm Roll twice for BMC -	a como armas mágicas 1 punto ki	S	
PUÑETAZO ATURINIO Niveles AL DÍA Nonje + (÷ 4)					5			Gran salto Meditative Manoeuvre	Añade niveles de mon +20a pruebas de salto Add SABa BMC, ond		as para sal	
		DIIÑETA7	O ATURD	(Redondear abajo)	6	-		Movimiento Rápido +20 ft	<u> </u>	uebas de Acrobacia pa	ra saltar)	
CD SA	ALV CD	1101	Nivel de Monje		7			Plenitud corporal	Cura tus propias heric	as - 2 puntos ki		
		10+(,	+ 2) + SAB	8		d10 d8/2d8					
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones			9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft		o cuando se falla una S ruebas de Acrobacia p		
4	Fatigado	Pierde bonus DES a CA ; -2 CA ado No puede correr o cargar			10			Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales			
8		-2 a Fuerza y Destreza 10 -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes			11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre ag OR two manoeuvres a	ainst two enemies gainst the same enemy	у	
12	Grogui	ui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas					2d6 d10/3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft		ente entre espacios - 2 oruebas de Acrobacia p		
16	Cegado Lose DESbonus a CA; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception				13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuro	e		
	50% miss chance when a DC 10 Acrobatics to move			nttacking	14	_		Allila dialilalidia	nesistendia a conjuro			
		 ido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas s 			H			Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido +50'		against all adjacent en oruebas de Acrobacia p		
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA				16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arm	a como armas adaman	ntinas		
DOTES ADICIONALES □ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate					17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva			
	□ Desvia			Esquiva	18			Movimiento Rápido +60'	(el cual otorga +24 a p	ruebas de Acrobacia p	ara saltar)	
Nivel 1	□ Presa I □ Lanzar	Mejorada cualquier co		o del escorpión	19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo	durante 1 minuto - 3 p	untos de k	
	□ Mejora□ Mejora				20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto	Considerado un Ajeno			
	□ Puño d		□ Embe	estida mejorada				FLURRY OF N	MANOEUVRES			
		□ Desarme mejorado □ Finta mejorada			Nivel BMC As part of a full attack, make additional							
Nivel 6	□ Derribo	Mejorado	□ Movi	lidad	1 8		combat man nd combat n	ioeuvre -2	combat manoeuvres at a p			
	□ Mayor				15		combat ma	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
	□ Mayor								VA DE KI			
Nivel	☐ Crítico	-		e la Medusa	CAPAC	CIDAD)	RESERV	ADLM			
10	□ Atrapa	r flechas	☐ Ataqı	ue elástico	RESER			vel de Monje		RESER'	VA DE K	
Strike Plenitud Corporal							= (÷ 2) + SAF	3			
Minal	PUNTOS CURACIÓ	N Nivol	do Monio					ACROI	BACIAS			
Nivel 7	CURACIÓN Nivel de Monje				MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = Del oponente BMC a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa							
ALMA DIAMANTINA						VE A T		E LA CASILLA DEL ENEM Acrobacias = 5 + DMC del ope				
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVEL de Monje												
13	NIVEI				SALT	O DE 1	Distand LONGITU		25' 30' 35' 25 30 35	40' 45' 50' 40 45 50	55' 55	
YO PERFECTO						Distanc	cia 1' 2' 3' 4'	5' 6' 7'	8' 9' 10'	11'		
	Considerad		411EGIU		GRAN	I SAL	ΓΟ (CD 4 8 12 16	20 24 28	32 36 40	44 do 30'	
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que						Habilidad Acrobacias ᡝ a rada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30' COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos						
afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico					CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída							