MANOEUVRE Nivel de					MONJE													
		IASTE		Monje /	Nivel de	Dotes	Daño											
		(MONJE)			Monjac	diciona	Golpe lesin Arma											
7.		CLASE D		ADIIPA			Peq / Gde	Bonificador de Armadura Flurry of Manoeuvres		e a full atta	ick actio	n for me	are com	hat mai	nnellvres			
BON		CLASE D.	L AIMI	Nivel de	1		d6 d4 / d8	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Tra	ta manos, ırdo (u otro	pies, rod	lillas y c	odos co	m arma	as			
+	CA "]= SA	D + (Monje	2			Evasión	Evi	ta todo daí	ňo con Sa	alv. Ref.	Con éxi	ito				
	DMC -	= SA	(F	Redondear abajo)	3			Movimiento Rápido +10 Entrenamiento en Manio Manoeuvre Defence	bras Usa	cual otorga a nivel de n acks of opp	nonje en	vez de l	BAB pa	ra calcı				
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR					4	, 40				Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for BMC - 1 punto ki								
PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monje					5			Gran salto	+20	ade niveles Da pruebas	de salto	- 1 pun	nto de ki		s para sa			
		= +	⊦ (0 ATURD	: 4) (Redondear abajo)	6			Meditative Manoeuvre Movimiento Rápido +20'		d SAB a B l				acia par	ra saltar)			
CD S		HOY	Nivel de		7			Plenitud corporal	Cur	ra tus prop	ias herid	as - 2 p	untos d	e ki				
		= 10 + (Monje =	- 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8											
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones			9		,	Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30		ta mitad de cual otorga								
,	Fakinada	Pierde bonu		,	10			Reserva Ki (legal)	Tra	ta ataques	sin arma	a como	armas l	egales				
8	Fatigado Indispuesto	No puede cor -2 a Fuerza y -2 a tiradas a	11			Sweeping Manoeuvre		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy					/					
12	Grogui	Salv, habilida Puede hacer a pero no amba	12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40		desplaza n cual otorga										
16	Cegado	Lose DES bonus a CA ; -2 CA -4 on FUE , DES skills, opposed Perception		10			Alexa Para de			0								
	0	50% miss cha	ance when a		13	_		Alma diamantita	Kes	sistencia a	Conjuros	5						
	Ensordecido	decido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atac - 4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para				_		Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido +50		ke one mai								
20		slizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA					2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino)	Tra	Trata ataques sin arma como armas adamantinas								
*	DOTES ADICIONALES ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate							Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Lu		Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva					artificial			
Nivel 1	□ Desvia			Esquiva	18			Movimiento Rápido +60	ft (el	cual otorga	a +24 a p	ruebas	de Acrol	oacia pa	ara saltar			
	□ Presa I □ Lanzar	Mejorada cualquier co		o del escorpión	19			Cuerpo vacío	Ası	ıme estado	etéreo (durante	1 minut	o - 3 p i	untos de l			
	□ Mejora□ Mejora				20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto	Cor	nsiderado u	ın Ajeno							
	☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada							FLURRY O	F MAN	OEUVR	ES				*			
Nivel		Desarme mejorado 🗆 Finta mejorada			Nivel	As part of a full attack, make additional												
6		Derribo Mejorado Movilidad			8	Compat manoeuv							uvres at a penalty to BMC .					
	-	□ Mayor			15	•												
	□ Mayor				``			RESI	ERVA DI	E KI					#			
Nivel	☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico					CIDAD												
10		i i ieciias	□ Ataq	Strike	RESER	VA K	I Niv	rel de Monje					R	ESERV	VA DE K			
``	_	Plenitud	Corpor				= (÷ 2) + S	SAB									
Nivel	PUNTOS CURACIÓ		de Monje		MUEV	VE A I		E CASILLA AMENAZA		a mitad	de veloc							
	A	LMA DIA	MANTI	INA -	MUEV	VE A I	ravés d	Acrobacias = Del oponent E LA CASILLA DEL EI Acrobacias = 5 + DMC del	NEMIGO	a mitad	novimien de veloc novimien	cidad						
Nivel		NCIA A CON													EF!			
13		= 10	+		SALT	O DE	Distand LONGITU		20' 25'20 25		35' 35	40' 40	45' 45	50' 50	55' 55			
T		YO PER	FECTO				Distan	cia 1' 2' 3'	4' 5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'			
	Considerado				GRAN	SAL'	I'O (16 20	24 0' de tu mo	28 wimiento	32	36 Jar nor e	40	44 do 30'			
Nivel	Inmune a H	echizar Person	ıa y otros ef	ectos que	COGE	RSAI	JENTE	Habilidad Acrobacias CD 20 Salv Bef					ar por e	пстта	ue 30			
afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico					COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref si falla un salto por 4 o menos CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída													