	SENSEI	Nivel de	MONJE						
	(MONJE)	Monje ;	Nivel de	Dotes	Daño				
×	PUÑETAZO ATURI	DIDOR	Monj≜d	icionale	Golpe In Armas				
PUÑETA		veles			eq / Gde	Bonificador de Armadura			
AL DÍA		Monje	1		d6	Advice Impacto sin Arma	Inspirar Valor Trata manos, pies, rodillas y co	dos com armas	
	= +(	÷ 4 )			d4/d8	Puño aturdidor	Aturdo (u otros efectos) al obje		
		DIDOR (Redondear abajo)	2			Insightful Strike	Use <b>SAB</b> in place of <b>FUE/DE</b>	.S for monk weapons	
CD SALV		,	3			Advice <b>2</b> Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel Monje en vez de BAI +2tiradas de salvación contra e		
Nivel	= 10 + (	÷ 2 ) + SAB	4	Ċ	<b>d8</b>	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada <b>20'</b>	Trata ataques sin arma como a Reduce altura efectiva de caída		
	urdido Sin acciones este asalto Pierde <b>bonus DES</b> a ( tigado No puede correr o carga	CA; -2 CA	5			Gran salto Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruel +20a pruebas de salto - 1 punt Inmune a todas las enfermedad	o de ki	
•	-2 a Fuerza y Destreza dispuesto -2 a tiradas ataque, de					Mystic Wisdom	Conceder bonus a un aliado - 1		
	Salv, habilidades y apti	tudes	6			Caída Lentificada 30'			
	Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas		7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>		
16 Ceq	gado Pierde DESbonus a CA -4 a FUEy DEShabilid 50% de fallo cuando ata	lades, Percepción opuesta:	8	Ċ	<b>d10</b> l8/2d8	Caída lentificada 40 ft			
Ü		mover mas de vel. Media	9			Advice 3	Inspirar Grandeza		
Ens	sordecido -4 Iniciativa; 20% de fa -4 en Percepción opues fallo automático de Per		10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada <b>50'</b>	Trata ataques sin arma como a	rmas legales	
<b>20</b> Par	ralizado Sin acciones este asalto Pierde <b>bonus DES</b> a (		11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos		
□ Pil	Dote Adiciona	<u> </u>	12	d	<b>2d6</b> 10/3d6	Paso abundante Mystic Wisdom <b>2</b> Caída lentificada <b>60 ft</b>	Se desplaza mágicamente entr Conceder bonus a aliados en 30		
		☐ Esquiva lo del escorpión	13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros		
	nzar cualquier cosa	io dei escorpioli	14			Caída lentificada <b>70 ft</b>			
N DEPENDE	ADVICE	*	15			Palma temblorosa	Muerte Retrasada		
PERFOR AL DÍA	MANCE Nivel de Monje		16	2.	2d8 d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada <b>80 ft</b>	Trata ataques sin arma como a	rmas adamantinas	
INF Nivel	FUNDIR VALOR		17		407 740	Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad o en Habla con cualquier criatura vi		
1 +	Bonus against chai Bon a tiradas de at	· ·	18			Mystic Wisdom 3 Caída Lentificada 90'	Conceder más aptitudes a aliac	los - <b>2 puntos ki</b>	
Nivel INF	FUNDIR GRAN APTITUD		19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1	minuto - 3 puntos de k	
	 SPIRAR GRANDEZA MAX A	FECTADOS	20		<b>2d10</b> d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada <b>Cualquier dis</b>	Considerado un Ajeno		
9	2 Dados do golpo adicionales			MYSTIC WISDOM					
	Plenitud Corpo		Nivel				W 13DOW		
PU	INTOS	iai -	6	Grant a	single ally	within 30ft:		1 punto ki	
	JRACIÓN Nivel de Monje				allies with		ment, High Jump, Purity of Body,	Claus Fall 1 mumba ki	
7	=				,	<u> </u>	nt, High Jump, Purity of Body, Slo		
	ALMA DIAMANT	INA				within 30ft: Diamond Body, Dia	mond Soul, Improved Evasion	2 puntos ki	
Nivel RE	ESISTENCIA A CONJUNIVES de	Monje	CAPAC	IDAD		RESERV	A DE KI		
13	= 10 +		RESER		Niv	el de Monje		RESERVA DE KI	
\ \	Palma Tembloro	osa			= (	÷ 2 ) + SAB			
DÍ	AS TEMBLOR Nivel de Monje				, -	ACROB.	ACIAS		
	días =		MUEV	E A TR	AVÉS DI	E CASILLA AMENAZADA	a mitad de velocidad		
Nivel						Acrobacias = Del oponente <b>BM</b>	+10 a movimiento a vel.	completa	
15	Mor		MUEV	E A TR		E LA CASILLA DEL ENEMI Acrobacias = 5 + DMC del opo	GO a mitad de velocidad nente +10 a movimiento a vel.	completa	
	=10+(	72/T SAB			Distanc		25' 30' 35' 40'	45' 50' 55'	
*	YO PERFECTO		SALTO	DE LO	ONGITUI		25 30 35 40	45 50 55	
4.17	nsiderado un Ajeno		GRAN	SALTO	Distanc	ia 1' 2' 3' 4' D 4 8 12 16	5' 6' 7' 8' 20 24 28 32	9' 10' 11' 36 40 44	
	nune a Hechizar Persona y otros e	efectos que		R SALI			a un salto por 4 o menos	10 44	
uic	cten a no ajenos. ducción de daño <b>10/Caótico</b>		CAÍDA				ar 10' de daño de caída		