MANOEUVRE Nivel de					MONJE										
MASTER			Nivel de	Dotes	Daño Golpe										
(MONJE)				Monj&di	cional	eş sın Armas	Bonificador de Armadur								
BONU		CLASE DE ARM	ADURA Nivel de	1		Peq / Gde d6 d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Impacto sin Arma Puño aturdidor	d	Use a full a Trata mano Aturdo (u c	os, pies, ro	dillas y d	odos co	m arma	as	
+	CA	(Monje	2			Evasión		Evita todo	daño con S	Salv. Ref	Con éx	ito		
BON	DMC -	<u> </u>	Redondear abajo)	3			Movimiento Rápido +10 Entrenamiento en Manio Manoeuvre Defence		(el cual oto Usa nivel M Attacks of	/lonje en v	ez de B A	B para	calcular		
×	PU		n carga, y no indefenso	4		d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Reliable Manoeuvre		Trata ataqı Roll twice				nágicas		
PUÑI AL Di			veles Monje ÷ 👍)	5			Gran salto Meditative Manoeuvre		Añade nive +20a pruel Add SABa	oas de salt	to - 1 pu i	nto de k		s para sal	
		PUÑETAZO ATURI	(Redondear abajo)	6			Movimiento Rápido +20) ft	(el cual oto	orga +8 a p	ruebas d	e Acroba	acia par	a saltar)	
CD SALV CD Nivel de Monje				7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki					i		
	=	= 10 + (÷ 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8									
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones este asalto		9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30) ft	Evita mitad (el cual oto						
4	Fatigado	Pierde bonus DES a C No puede correr o carga	•	10			Reserva Ki (legal)		Trata ataqı	ues sin arn	na como	armas l	egales		
8		-2 a Fuerza y Destreza esto -2 a tiradas de ataque, de daño,					Sweeping Manoeuvre		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy						
12	Grogui	pero no ambas				2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40				olaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de k ual 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 DC 10 Acrobatics to move more than half speed		13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros								
			ve more than half speed	14											
		Ensordecido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al ataca - 4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para		oni d:5			Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido +50) ft	Make one i						
20	Pierde bonus DESa CA; -2 CA			16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino	o)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas					tinas	
*	□ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate			17			Cuerpo Eterno Sin penalización por edad o envejecin Lengua del Sol y de la Luna Habla con cualquier criatura viva					niento a	artificial		
N: 1		□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión					Movimiento Rápido +60) ft	(el cual oto	orga +24 a	pruebas	de Acro	bacia pa	ara saltar)	
Nivel 1	☐ Lanzar cualquier cosa			19			Cuerpo vacío		Asume est	ado etereo	durante	1 minu	io - 3 p ı	untos ki	
	☐ Mejorado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐			20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto		Considerac	do un Ajen	0				
	☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada			`			FLURRY (OF MA	NOEUV	RES				* (
Nivel	☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada			Nivel 1 First combat manoeuvre BMC -2 As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to BMC.											
6	□ Derribo Mejorado□ Movilidad□ Mayor					d combat n		com	bat manoe	uvres at a	penalty t	o BMC			
	□ Mayor			15	Third	combat mai	noeuvre -7								
	□ Crítico	mejorado □ Ira d	le la Medusa	•			RES	ERVA	DE KI					" (
Nivel 10	☐ Atrapai		que elástico	CAPACI RESERV			el de Monje					R	ESERV	A DE KI	
			Strike			= (÷ 2) + 9	SAB							
'n.	PUNTOS	Plenitud Corpoi	ral					DODA	CIAC						
Nivel	CURACIÓ	N Nivel de Monje		MOVE	ACROBACIAS MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa										
×		LMA DIAMANT		MUEV	EAT	RAVÉS D	E LA CASILLA DEL E Acrobacias = 5 + DMC de	ENEMIC	o a mi	tad de velo	ocidad				
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUNIVEEde Monje = 10 +			SALTO	DE I	Distand L ONGITU		20' 20	25' 30 25 30		40' 40	45' 45	50' 50	55' 55	
X	1012112010			GRAN	SALT	Distanc	CD 4 8 12	4' 16	5' 6' 20 24		8' 32	9' 36	10' 40	11' 44	
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que 20 afecten a no ajenos.			COGEI	R SAL	JENTE (Habilidad Acrobacias CD 20 Salv. Reflejos		la 10' de tu un salto po			lar por e	encima (de 30'		
Reducción de daño 10/Caótico					AÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída										