SENSEI Nivel de	MONJE					
(MONJE)	Nissal ala	Daño				
PUÑETAZO ATURDIDOR	Nivel de Moni≜di	Dotes Golpe icionales sin Arma				
	Monjaa	Peq / Gde	Bonificador de Armadura			
PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA Monje No-Monje			Advice	Inspirar Valor		
	1	<b>■</b> d6	Impacto sin Arma	Trata manos, pies, rodillas y codos com a	ırmas	
= + ( ÷ 4)		d4 / d8	Puño aturdidor	Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asa	lto	
PUÑETAZO ATURDIDOR (Rédondear abajo)	2		Insightful Strike	Use SAB in place of FUE/DES for monk weapons		
CD SALV CD Nivel de Monje	3		Advice <b>2</b> Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel de monje en vez de BABpara c +2pruebas Salv. Contra encantamiento	alcular <b>BMC</b>	
= 10 + ( ÷ 2 ) + SAB	4	<b>d8</b> d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada <b>20 ft</b>	Trata ataques sin arma como armas mág Reduce altura efectiva de caída usando u		
1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA 4 Fatigado No puede correr o cargar	5		Gran salto Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias par +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades	a pruebas de	
-2 a Fuerza y Destreza  8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor,	6		Mystic Wisdom Caída Lentificada 30'	Conceder bonus a un aliado - 1 punto ki		
Salv, habilidades y aptitudes  12 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas	7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>		
16 Cegado Pierde DESbonus a CA; -2 CA -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuestas	8	d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada 40'			
o 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media	9	40 / 240	Advice 3	Inspirar Grandeza		
Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s	10 onido		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada <b>50</b> '	Trata ataques sin arma como armas legal	les	
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos		
□ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate	12	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom 2 Caída lentificada <b>60 ft</b>	Se desplaza mágicamente entre espacios Conceder bonus a aliados en 30 ft - <b>1 pu</b>		
<ul> <li>□ Desviar flechas</li> <li>□ □ □ Esquiva</li> <li>□ Presa Mejorada</li> <li>□ Estilo del escorpión</li> </ul>	13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros		
☐ Lanzar cualquier cosa	14		Caída lentificada <b>70 ft</b>			
PERFORMANCE Nivel de	15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada		
AL DÍA  Nivel de Monje  + SAB	16	2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada <b>80'</b>	Trata ataques sin arma como armas adam	nantinas	
INFUNDIR VALOR	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimien Habla con cualquier criatura viva	nto artificial	
Bonus against charm and compulsion Bon a tiradas de ataque y daño	18		Mystic Wisdom 3 Caída lentificada 90 ft	Conceder más aptitudes a aliados - <b>2 pur</b>	ntos ki	
Nivel INFUNDIR GRAN APTITUD  3 +	19		Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto -	3 puntos de k	
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS	20	2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada <b>Cualquier dis</b>	Considerado un Ajeno <b>tancia</b>		
9 2 Dados de golpe adicionales +2d10 (incluyendo CON)	MYSTIC WISDOM					
Planitud Company	Nivel		1,110110	11000111		
Plenitud Corporal	6	Grant a single ally	within 30ft:		1 punto ki	
PUNTOS  Nivel CURACIÓN Nivel de Monje		Grant all allies witl	hin 30ft			
Nivel CURACION Nivel de Monje				ment, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	1 punto ki	
/   =	Nivel (	Grant all allies witl	hin 30ft: Evasion, Fast Movemer	nt, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	2 puntos ki	
ALMA DIAMANTINA	18	Grant a single ally	within 30ft: Diamond Body, Diamond RESERVA		2 puntos ki	
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVE de Monje	CAPACI	IDAD	KLSLKV	I DL KI		
13 = 10 +	RESERV		el de Monje	RESI	ERVA DE KI	
- 10 1			)			
Palma Temblorosa		= (	÷ 2 ) + SAB			
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje			ACDOD			
	ACROBACIAS					
días =	MUEV		ASILLA AMENAZADA	a mitad de velocidad		
Nivel CD SALV CD Nivel de	CD Acrobacias = DMC del <b>Oponente</b> +10 a movimiento a vel. completa					
Monje	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad  CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC a movimiento a vel. completa					
$=10+(\div 2)+SAB$		CD	ACIONACIAS = 3 + DIVIC GELODON	ente <b>Divir</b> do a movimiento a vei, completa		
-10 · ( +2/+ SAD		Distanc	ia 5' 10' 15' 20'	25' 30' 35' 40' 45' 50	0' 55'	
YO PERFECTO	SALTO	DE LONGITU	<b>D</b> 5 10 15 20	25 30 35 40 45 50	0 55	
Considerado un Ajeno		Distanc	ia 1' 2' 3' 4'	5' 6' 7' 8' 9' 10	0' 11'	
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	GRAN	SALTO C	CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40	0 44	
20 afecten a no ajenos.	COGEI	R SALIENTE C	D 20 Salv. Reflejos si fall	a un salto por 4 o menos		
Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA			ar 10' de daño de caída		

salto