	MANOEUVRE Nivel de	MONJE	
	MASTER	Nivel de Detec	
	(MONJE)	Monj&dicionalesin Arma	
_		Peq / Gde Bonificador de Armadura	
BON	Bonus Clase Armadura A CA Nivel de	1 d6 Flurry of Manoeuvres Use a full attack action for more combat manoeu Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asi	
+	CA Monje	2 Evasión Evita todo daño con Salv Ref exitosa	
+	US BMC SAB + (÷ 4) (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadu	Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Manoeuvre Defence Movimiento Rápido +10 ft (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para sa Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BN Attacks of opportunity against manoeuvres	,
*	sin carga, y no indefens PUÑETAZO ATURDIDOR		
PUÑI AL D	ETAZO ATURDITADOR Niveles Monje No-Monje	Gran salto Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias pa +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki	ara sal
	= + (÷ 4)	Meditative Manoeuvre Add SABa BMC, once a round	
		6 ■ Movimiento Rápido +20 ft (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para sa	altar)
CD S	ALV CD Nivel de Monje	7 Plenitud corporal Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki	
	$= 10 + (\div 2) + SAB$	8 d10 d8 / 2d8	
Nivel 1	Aturdido Sin acciones este asalto	9 Evasión Mejorada Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ro Movimiento Rápido +30 ft (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para s	
4	Pierde bonus DESa CA ; -2 CA Fatigado No puede correr o cargar	10 Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales	
8	-2 a Fuerza y Destreza Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	Sweeping Manoeuvre Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
12	Grogui Puede hacer acción estándar o de movimien pero no ambas	Paso abundante Desplaza mágicamente entre espacios - 2 punto 12	
16	Cegado Lose DESbonus a CA; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception 50 miss chance when attacking	13 Alma diamantita Resistencia a Conjuros	
	DC 10 Acrobatics to move more than half sp	14	
	Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al a -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción p	Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all adjacent enemi	
20	Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	16 2d8 Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantina	is
×	DOTES ADICIONALES	2d6 / 3d8 Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimiento artii	ficial
	☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	Lengua del Sol y la Luna Habla con cualquier criatura viva	
Missal	□ Desviar flechas□ □ □ Esquiva□ Presa Mejorada□ Estilo del escorpión	18 Movimiento Rápido +60 ft (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para	saltar)
Nivel 1	☐ Lanzar cualquier cosa	19 Cuerpo vacío Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 punto	os ki
	□ Mejorado	20 2d10 Yo perfecto Considerado un Ajeno	
	□ Mejorado	2d8 / 4d8 To perfect Considerado dil Ajerio	
	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada	FLURRY OF MANOEUVRES Nivel BMC Accept of a full and a male additional	#
Nivel	 □ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo mejorado □ Movilidad 	1 First combat manoeuvre -2 As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to BMC.	
6	□ Mayor	8 Second combat manoeuvre -3	
	□ Mayor	- 15 Third combat manoeuvre -7	
	☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa	RESERVA DE KI	*
Nivel 10	☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico	CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monje RESERVA	DE K
	Strik	_ = (÷ 2) + SAB	
*	Plenitud Corporal		
Nivel	CUID A CIÓNI	MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa	
,		MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad	
	RESISTENCIA A CONJUNIVENDE Monie	CD Actobacias = 5 + DMC dei oponente Bivirgo a movimiento a vei, completa	
Nivel 13	= 10 +		55' 55
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	YO PERFECTO	Distancia 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 1	11'
	Considerado un Ajeno	GRAN SALTO CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 4 Habilidad Acrobacias †p4pr cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 3	14 30'
Nivel	Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref si falla un salto por 4 o menos	,0
20	afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída	