WEAPON ADEPT Nivel de Monje				MONJE										
(MONJE)	Nivel de	Dotes	Daño Golpe											
BON CLASE DE ARMADURA	Monj&di	iciona	Golpe ilesin Arma Peg / Gde	Ronifi	icador de	Armadı	ıra							
BON A CA Nivel de Monje	1		d6 d4/d8	Ráfag Impa	ja de Golj cto sin Ar ct Strike	pes	ii u	Trata	manos	, pies, ro	salto cor odillas y en using	codos c	om arm	
$\begin{array}{c} \text{BON BMC} \end{array} = \text{SAB} + \left(\begin{array}{c} \div 4 \end{array} \right)$	2			Way o	of the We	apon Ma	ıster	Weap	on Foci	ıs for or	ne monk	weapor	1	
+ DMC (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Entre	niento Ra namiento e en Calm	en Man		Usa r	nivel de	monje e		ВАВр	ara calc	ra saltar) ular BM 0
PERFECT STRIKE PERFECT STRIKE Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje	4		d8 d6 / 2d6		va de Ki Ientifica						na como va de cai			
= + (÷ 4)	5			Gran Purez	salto a Corpor	al		+20 a	prueba	s de sal	nje a pru to - 1 pu nfermed	nto de l		as para sa
PERFECT STRIKE HOY Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the	6	-		Caída	miento Ra Lentifica of the We	ada 30'		•			ruebas o			ra saltar) eapon
dual restant, san or stangham. Non the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.	7			Plenit	tud corpo	oral		Cura	tus pro	oias her	idas - 2	puntos	de ki	
WAY OF THE WEAPON MASTER	8		d10 d8 / 2d8	Caída	lentifica	ıda 40 ft								
	9			Evasi Movir	ón niento Rá	ápido +3	0 ft				Salv. Re pruebas			ara salta
□ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate	10				va Ki (leg Lentifica			Trata	ataque	s sin arr	na como	armas	legales	
Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva 1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión	11			Cuerp	o Diama	ntino		Inmu	ne a too	los los v	renenos			
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada Nivel ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada	12		2d6 d10 / 3d6	Movir	abundan niento Ra Lentifica	ápido +4	0 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 punt (el cual otorga +16 a pruebas de Acrobacia para sa						
6 □ Desarme mejorado □ Finta mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad	13			Alma	diamanti	ita		Resis	stencia a	a Conjur	os			
Nivel	14			Caída	Lentifica	ada 70'								
Plenitud Corporal	15				a tembloi niento Rá		0 ft		te Retra ıal otorç		pruebas	de Acro	obacia p	ara salta
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje 7	16		2d8 2d6 / 3d8		va Ki (ad Lentifica		0)	Trata	ataque	s sin arı	na como	armas	adamar	itinas
ALMA DIAMANTINA	17 Uncanny Initiative Choose your own initiative roll Lengua del Sol y de la Luna Habla con cualquier criatura viva													
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVE de Monje 13 = 10 +	18				niento Ra Lentifica		0 ft	(el cu	ıal otor <u>ç</u>	ja +24 a	pruebas	de Acro	obacia p	ara salta
Palma Temblorosa	19			Cuerpo vacío Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos									untos de	
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	20		2d10 2d8 / 4d8		Power I lentifica	ıda Cual ı	quier dis		Streng	th, Dexto	erity and	Wisdor	n score	
días						RE:	SERV	A DE	KI					
15 CD SALV CD Nivel de Monje = 10 + (÷ 2) + SAB	CAPACI RESERV			vel de N	1onje ÷ 2) +	SAB	_] [[RESER	VA DE P
YO PERFECTO						A	CROB	ACIA	S					
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.	MUEV	MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa												
Reducción de daño 10/Caótico	MUEV													
	SALTO	DE	Distand LONGIT U		10' 10	15' 15	20' 20	25' 25	30' 30	35′ 35	40' 40	45' 45	50′ 50	55' 55
	GRAN	SAL	Distand TO (cia 1'	2' 8	3′ 12	4′ 16	5′ 20	6′ 24	7' 28	8′ 32	9' 36	10' 40	11' 44

Habilidad Acrobacias 🅍 r cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref si falla un salto por 4 o menos

CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída

CAÍDA