MANOEUVRE Nivel de						MONJE											*		
MASTER				Nivel de	Dotes	Daño				_									
(MONJE)						diciona	Golpe les sin Armas												
``		nus Clase		dura 📕			Peq / Gde	Armour Clas			Use a f	ull attac	k action	n for mo	re comb	at man	oeuvres		
BONUS CA Nivel de				1		d6 d4/d8	Impacto sin Arma Stunning Fist			Trata manos, pies, rodillas y codos o Aturde (u otros efectos) al objetivo					com armas				
+ PONY	CA	} = SA	R + (Monje	2			Evasión			Evita to	odo daño	o con Sa	alv. Ref.	Con éxi	to			
	DMC	J	(F	Redondear abajo)	3			Movimiento Entrenamier Manoeuvre	nto en Mani		Ùsa niv	de +4 to vel Monjo s of oppo	e en vez	de BA			СМВ		
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR							d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Reliable Manoeuvre			Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for BMC - 1 punto ki								
PUÑETAZO ATURIMINOIR Niveles AL DÍA No-Monje								High Jump		Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki									
= +(÷4)								Meditative Manoeuvre			Add SAB a CMB , once a round								
PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)								Movimiento	(concede +8 to Acrobatics)										
CD SALV DC Nivel de Monje					7			Wholeness of Body Cura tus prop					pias heridas - 2 puntos ki						
	:	10 + (-	÷ 2) + SAB	8		d10 d8/2d8												
Nivel 1	Aturdido	Pierde bonus Des a CA; -2 CA			9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft			Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Re (concede +12 to Acrobatics)								
4	Fatigado				10			Reserva Ki (Trata ataques sin arma como armas legales										
8	Indispuesto	-2 a Fuerza y Destreza -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes			11			Sweeping M		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy									
12	Grogui	Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas					2d6 d10/3d6	Paso abund Movimiento			Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (concede +16 to Acrobatics)								
16	Cegado Lose DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception				12	13 Diamond Soul Spell resistance													
	o 50% miss chance when a DC 10 Acrobatics to move			attacking	14			Diamona coal											
	Ensordecido	do -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas soni											Make one manoeuvre against all adjacent enemies (concede +20 to Acrobatics)						
20	Paralizado Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA				16		2d8		Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como a				2,500.00	domoni	inoo				
DOTES ADICIONALES					10		2d6 / 3d8												
	☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate					17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna			Sin penalización por edad, o envejecimiento artific Habla con cualquier criatura viva							
				□ Esquiva	18	18 Movimiento Rápido +60 ft (concede +24 to Acrobati						atics)							
Nivel 1	□ Presa Mejorada□ Estilo del escorpión□ Lanzar cualquier cosa				19			Empty Body Asume estado etereo durante 1 minuto - 3								o - 3 p ι	ıntos ki		
_	☐ Mejorado			20 2d10					·										
	☐ Mejorado						2d8 / 4d8	Perfect Self Considerado un Ajeno											
	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada					FLURRY OF MANOEUVRES											*		
Nivel	☐ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada			-	Nivel 1	As part or a full atta								ack, make additional					
6	Derribo mejorado 🗀 Movilidad				8	- compat manoeuvres at a penalty to Bivi													
	☐ Greate				15	Third	combat ma	noeuvre	-7										
				a la Maduae	*				R	ESERV	/A KI						,		
Nivel	☐ Crítico☐ Atrapa	•		e la Medusa ue elástico	CAPAC														
10		ricondo	- Ataq	Strike	RESER	VA K		vel de Monje	\						RI	ESER\ 			
Plenitud Corporal							= (÷ :	2)+	SAB									
Nivel	PUNTOS CURACIÓ	N Nivel d	le Monje				,			CROBA									
7	=					MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad velocidad CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa													
	A	LMA DIA	MANTI	INA	MUEV	VE A 1	TRAVÉS D	E LA CASIL Acrobacias =	LA DEL E	ENEMIC	GO a	n mitad v	velocida	ıd					
Nivel	RESISTEN	ICIA CONJU	RNivel de I	Monje				cia 5ft 10		20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	 55ft		
13 = 10 +				SALT	O DE	Distan LONGITU			2011	25II	3011	3511	401t 40	451t 45	50Tt	55 55			
YO PERFECTO							cia 1ft 2ft		4ft	5ft	6ft	7ft	8ft	9ft	10ft	11ft			
Considerado un Ajeno						I SAL	10	CD 4 8 Habilidad	12 I Acrobacia	16 s +n4ara ca	20 ada 10ft	de tu m	28 ovimier	32 nto estai	36 ndar nor	40 encim	44 a de 30ft		
Nivel Immune to Charm Person and other effects that					COGE	R SAI	LIENTE	CD 20 Salv. F				por 4 o			idai pui	CHOIH	a ac JUII		
20	20 target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico					A A		CD 15 Acrob	•		gnorar 10ft de daño de caída								