SENSEI Nivel de	×		MONJE					
(MONJE) Monje	Nivel de	Daño Dotes Golpe						
PUÑETAZO ATURDIDOR	Monj&d	icionales Sin Armas	A Ola D					
PUÑETAZO ATURDINOCIR AL DÍA Monie No-Monie	,	Peq / Gde d6	Armour Class Bonus Advice	Insp	ire Courage			
= +(÷4)	1	d4/d8	Impacto sin Arma Stunning Fist		a manos, pies, rodil de (u otros efectos)			
PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)	2 Insightful Strike Use SAB in place of FUE/DEX					UE/DEX for	monk weapons	
CD SALV DC Nivel de Monje	Advice 2 Inspire Competence 3 Entrenamiento en Maniobras Usa nivel Monje en vez de BA: Mente en Calma +2pruebas Salv. Contra encant							
= 10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft		a ataques sin arma uce altura de caida,			
1 Aturdido Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA 4 Fatigado No puede correr o cargar	5		High Jump Pureza Corporal	+20	de niveles de monje a pruebas de Saltar une a todas las enfe	- 1 punto ki	crobacias para sa	
-2 a Fuerza y Destreza 8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor,	6		Mystic Wisdom		Conceder bonus a un aliado - 1 punto ki			
Salv, habilidades y aptitudes 12 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento,	7		Caída lentificada 30 ft Wholeness of Body	Cura	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki			
pero no ambas 16 Cegado Pierde DES bonus a AC; -2 CA	8	d10	Caída lentificada 40 ft	Outu				
-4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	9	d8 / 2d8	Advice 3	Insp	ire Greatness			
Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas soni	10		Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft	Trata	Trata ataques sin arma como armas legales			
20 Paralizado Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA	11		Cuerpo Diamantino	Inmu	Inmune a todos los venenos			
Dote Adicional ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	12	2d6 d10/3d6	Paso abundante Mystic Wisdom 2 Caída lentificada 60 ft		Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos Conceder bonus a aliados en 30 ft - 1 punto ki			
 □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión 	13		Diamond Soul	Spel	Spell resistance			
☐ Lanzar cualquier cosa	14		Caída lentificada 70 ft					
PERFORMANCE Nivel de	15		Quivering Palm	Mue	rte Retrasada			
AL DÍA Monje = + SAB	16	2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft) Trata	Trata ataques sin arma como armas adamantinas			
INFUNDIR VALOR Nivel	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna		Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva			
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 - 2 puntos ki				
Nivel 1NFUNDIR GRAN APTITUD 3 +	19		Empty Body	Asur	me estado etereo du	urante 1 minu	ito - 3 puntos ki	
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED 2 Dados de golpe adicionales	20 2d10 Perfect Self Considerado un Ajeno 2d8 / 4d8 Caída lentificada Cualquier distancia							
9 +2d10 (incluyendo CON)			MYST	TIC WISE	OOM			
Plenitud Corporal	Nivel 6	Grant a single ally	within 30ft:				1 punto ki	
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel Monje	Nivel Grant all allies within 30ft:							
7 =	12 Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 punto ki							
			nin 30ft: Evasion, Fast Mo within 30ft: Diamond Boo				l 2 puntos k 2 puntos k	
ALMA DIAMANTINA RESISTENCIA CONJURONivel Monje	*		RE	SERVA F	KI ,			
Nivel 13 = 10 +	CAPAC RESER		livel Monje			F	RESERVA KI	
		= (÷ 2) + 9	SΔR		F		
Palma Temblorosa DÍAS DAYS Nivel Monje								
	BATTER	T A TDAVÉS C		ROBATIO		4		
Nivel CD CATALDS	MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad velocidad CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa							
15 CD SALV DC Nivel de Monje	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa							
=10+(÷2)+ SAB	SALTO	Distand	ID 5 10 15	20ft 25ft 20 25	30 35	40ft 45ft 40 45	50ft 55ft 50 55	
Considerado un Ajeno Nivel Immune to Charm Person and other effects that	GRAN	SALTO Distance	cia 1ft 2ft 3ft CD 4 8 12	4ft 5ft 16 20		8ft 9ft 32 36	10ft 11ft 40 44	
20 target non-outsiders.			CD 20 Salv. Reflejos	si falla un sa	alto por 4 o menos			
Damage reduction 10/Caótico	CAÍDA	1	CD 15 Acrobacias	ignorar 10ft	de daño de caída			