MONJE DE LOS Nivel de	`	MONJE				
CUATRO VIENTOS	Nivel de	e Dotes	Daño Golpe			
BON CLASE DE ARMADURA	Monj&	diciona	les Golpe sin Arma Peq / Gran	Armour Class Bonus		
BON A CA Nivel de Monje	1	•	d6 d4/d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Elemental Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Add elemental damage to an attack	
BON BONUS $=$ SAB $+$ (\div 4)	2			Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa	
+ DMC (Redondear abajo) Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso	3			Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular +2tiradas de salvación contra encantamientos	
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje	4		d8 d6/2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20 '	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro	
= +(:4)	5			High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades	
ELEMENTAL FIST (Redondear abajo)	6	-		Movimiento Rápido +20' Caída Lentificada 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
Declare an elemental damage type before making an attack: Ácido, Cold, Electricityo Fire	7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki	
ELEMENTAL Nivel de DAÑO Monje	8		d10 d8/2d8	Caída Lentificada 40'		
= 1 + (÷ 5 Redondear abajo)	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30'	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
□ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate	10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales	
Nivel Desviar flechas Desviar flechas Esquiva 1 Presa Mejorada Estilo de escorpión	11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos	
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada	12		2d6 d10/3d6	Slow Time Movimiento Rápido +40' Caída Lentificada 60'	Gain two extra standard actions - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
Nivel 6 □ Desarme Mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad	13			Diamond Soul	Spell resistance	
Nivel Crítico Mejorado Ira de la Medusa	14			Caída Lentificada 70'		
10 ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico PLENITUD CORPORAL	15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
Nivel PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como armas adamantinas	
7 =	17			Aspect Master Lengua del Sol y de la Luna	Choose an aspect of the natural world Habla con cualquier criatura viva	
ALMA DIAMANTINA Nivel RESISTENCIA A CONJURVIVel Monje	18			Movimiento Rápido +60' Caída Lentificada 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
= 10 +	19			Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de k	
Palma Temblorosa DÍAS DAYS Nivel Monje	20		2d10 2d8/4d8	Inmortalidad Caída Lentificada Cualquier di	Never age, spontaneously reincarnate stancia	
días =				RESERV	A DE KI	
15 CD DC Nivel de Monje	CAPACIDAD RESERVA DE KI Nivel Monje RESERVA DE KI					
=10+(÷2)+SAB			= (÷ 2) + SAB		
ASPECT MASTER				ACROB		
Aspecto	MUE	VE A		DE CASILLA AMENAZADA Acrobacias = DMC del CMD	a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa	
Special Abilities Nivel	MUE	VE A T		DE LA CASILLA DEL ENEMI D Acrobacias = 5 + DMC del CMI		
17	SALT	O DE	Distand LONGITU	CD 5 10 15 20	25' 30' 35' 40' 45' 50' 55' 25 30 35 40 45 50 55 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11'	
YO PERFECTO	GRAN	N SAL	Distand TO	CD 4 8 12 16	5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 20 24 28 32 36 40 44 ada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'	
Considerado un Ajeno				CD 20 Salv Ref si fall	a un salto por 4 o menos	
Nivel Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico	CAÍD	A		CD 15 Acrobacias Ignora	ar 10' de daño de caída	