MONJE DE LOS Nivel de	``			MOM	NJE
CUATRO VIENTOS	Nivel de	e Dotes	Daño Golpe		
BON CLASE DE ARMADURA	MonjA	diciona	les Golpe sin Arma Peq / Gran	Armour Class Bonus	
BONUS 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 como armas Add elemental damage to an attack
BON BONUS $=$ SAB $+$ ( $\div$ 4)	2			Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
+ DMC (Redondear abajo)  Bonus solo 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 C +2pruebas Salv. Contra encantamiento
ELEMENTAL FIST  ELEMENTAL FIST Nivel de Niveles AL DÍA Monie No-Monie	4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada <b>20 ft</b>	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
= +( ÷4)	5			High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de s +20a pruebas de salto - 1 <b>punto de ki</b> Inmune a todas las enfermedades
ELEMENTAL FIST (Redondear abajo)	6	-		Movimiento Rápido <b>+20'</b> Ralentizar Caída <b>30'</b>	(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 - <b>2 puntos de ki</b>
ELEMENTAL Nivel de DAÑO Monje	8		<b>d10</b> d8/2d8	Ralentizar Caída <b>40</b> ′	
= 1 + ( ÷ 5 ) Redondear abajo)	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido <b>+30'</b>	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 de Ki (legal) Ralentizar Caída <b>50'</b>	Trata ataques sin arma como armas legales
Nivel	11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada	12		2d6 d10/3d6	Slow Time Movimiento Rápido <b>+40'</b> Ralentizar Caída <b>60'</b>	Gain two extra standard actions - <b>6 ki points</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
Nivel 6 Desarme Mejorado	13			Diamond Soul	Spell resistance
Nivel □ Crítico Mejorado □ Ira de la Medusa	14			Ralentizar Caída <b>70'</b>	
10 ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico  PLENITUD CORPORAL	15			Quivering Palm Movimiento Rápido <b>+50</b> '	Muerte Retrasada (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel Monje	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Ralentizar Caída <b>80'</b>	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 CONJURNIXEI Monje	18			Movimiento Rápido <b>+60'</b> Ralentizar Caída <b>90'</b>	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)
= 10 +	19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>
Palma Temblorosa  DÍAS DAYS  Nivel Monje	20		2d10 2d8 / 4d8	Inmortalidad Ralentizar Caída <b>Cualquier dis</b>	Never age, spontaneously reincarnate tancia
Nivel días =				RESERV	A DE KI
SALV DE Nivel de Monje	CAPACIDAD RESERVA KI Nivel Monje RESERVA DE KI				
=10+( ÷2)+ SAB			= (	÷ 2 ) + SAB	
ASPECT MASTER				ACROB	
Aspecto	MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA  CD Acrobacias = DMC del CMD  a mitad de velocidad  +10 al movimiento a vel. completa				
Special Abilities  Nivel	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO  CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD  a mitad de velocidad  +10 al movimiento a vel. completa				
17	SALT	O DE	Distand <b>LONGITU</b> Distand	<b>10</b> 5 10 15 20	25' 30' 35' 40' 45' 50' 55' 25 30 35 40 45 50 55 5' 6ft 7ft 8' 9' 10' 11'
YO PERFECTO	GRAN SALTO CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44  Habilidad Acrobacias † For cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'				
Considerado un Ajeno Nivel Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.	COGE				a un salto por 4 o menos ar 10' de daño de caída