MANOEUVRE Nivel de		MONJE			
	MASTER	Nivel de I	Daño Dotes Golpe		
(MONJE)		Monj≜di	cionales in Arma	Armour Class Bonus	
BONU	BON CLASE DE ARMADURA  JS CA  Nivel de	1	Peq / Gran  d6  d4/d8	Flurry of Manoeuvres Impacto sin Arma Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres Trata manos, pies, rodillas y codos como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
+	CA Monje	2		Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
	(Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura,	3		Movimiento Rápido <b>+10'</b> Entrenamiento en Maniobras Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular CMB Attacks of opportunity against manoeuvres
`	sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR	4	<b>d8</b> d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Reliable Manoeuvre	Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for <b>BMC</b> - <b>1 punto ki</b>
PUÑI AL DÍ	Niveles Monje No-Monje  + ( ÷ 4 )	5		High Jump Meditative Manoeuvre	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Add SAB a CMB, once a round
	PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)	6		Movimiento Rápido +20'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
SALV		7		Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - <b>2 puntos de ki</b>
TOKI	=10 + ( ÷2) + SAB	8	<b>d10</b> d8/2d8		
Nivel <b>1</b>	Aturdido Sin acción este turno	9		Evasión Mejorada Movimiento Rápido <b>+30'</b>	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)
4	Pierde bonus Des a CA; -2 CA  Fatigado No puede correr o cargar	10		Reserva de Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales
8	-2 a Fuerza y Destreza Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	11		Sweeping Manoeuvre	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	12	<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido <b>+40'</b>	Se desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos k</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
16	Cegado Lose DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking	13		Diamond Soul	Spell resistance
	DC 10 Acrobatics to move more than half speed	14			
	Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas - 4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas soni	ap <b>15</b>		Whirlwind Manoeuvre Movimiento Rápido <b>+50'</b>	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
20	Paralizado Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA	16	2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
*	DOTES ADICIONALES  □ Pillar desprevenido □ Reflejos de Combate	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
Missal	<ul><li>□ Desviar Flechas</li><li>□ □ □ Esquiva</li><li>□ Presa Mejorada</li><li>□ Estilo de escorpión</li></ul>	18		Movimiento Rápido <b>+60'</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
Nivel <b>1</b>	□ Lanzar cualquier cosa	19		Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>
	□ Mejorado	20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considerado un Ajeno
	☐ Mejorado ☐ Embestida Mejorada			FLURRY OF M	ANOFLIVRES
	☐ Desarme Mejorado ☐ Finta Mejorada	Nivel		BMC As	s part of a full attack, make additional
Nivel <b>6</b>	□ Derribo Mejorado □ Movilidad	_	First combat ma Second combat i	noeuvre <b>-2</b> co	mbat manoeuvres at a penalty to <b>BMC</b> .
	□ Greater		Third combat ma		
	Greater	×		RESERV	A DE KI
Nivel <b>10</b>	☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico	CAPACIDAD RESERVA KI Nivel Monje  Strike  Strike  Strike  Strike			
<b>X</b>					
	PUNTOS ACROBATICS				
Nivel <b>7</b>	CURACIÓN Nivel Monje	MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad  CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa			
*	ALMA DIAMANTINA	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO  CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD  a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa			
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUNIME Monje  = 10 +	Distancia 5' 10' 15' 20' 25' 30' 35' 40' 45' 50' 55'  SALTO DE LONGITUDD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55			
	YO PERFECTO	GRAN	Distan <b>SALTO</b>	cia 1' 2' 3' 4' CD 4 8 12 16	5' 6ft 7ft 8' 9' 10' 11' 20 24 28 32 36 40 44
	Considerado un Ajeno Immune to Charm Person and other effects that			Habilidad Acrobacias †p4br ca	ada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'
20	20 target non-outsiders.  Damage reduction 10/Caótico  COGER SALIENTE CD 20 Salv Ret SI Talla un salto por 4 o menos Ignorar 10' de daño de caída				