MONJE DE LOS Nivel de	×			MONJE								
CUATRO VIENTOS	Nivel de	Dotes	Daño , Golpe									
Bonus Clase Armadura	Monj&d	iciona	sin Armas	Armour Class Bonus								
BONUS CA Nivel de Monje	1	•	Peq / Gde  d6  d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Elemental Fist		Trata	manos,	pies, ro		odos co	ıra más i m armas	
BONUS BMC $=$ SAB $+$ ( $\div$ 4)	2			Evasión		Evita	todo da	ño con S	alv. Ref	. Con éx	to	
+ DMC (Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Movimiento Rápido +1 Entrenamiento en Mar Mente en Calma		Usa n	ivel Mor	nje en ve	z de <b>B</b> A		s for jum calcular	
ELEMENTAL FIST  ELEMENTAL FIST Nivel de Niveles	4		<b>d8</b> d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada <b>20 ft</b>	1					armas n		
AL DÍA  Monje  + ( No-Monje  4)	5			High Jump Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sa +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades							
(Redondear abajo)	6			Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft  (which grants +8 to Acrobatics check							s for jum	nping)
Declare an elemental damage type before making an attack: Ácido, Cold, Electricityo Fire	7			Wholeness of Body		Cura	tus prop	ias herio	das - <b>2</b> p	untos k	<u> </u>	
ELEMENTAL Nivel de DAÑO Monje	8		d10 d8/2d8	Caída lentificada <b>40 ft</b>								
= 1 + ( ÷ 5 Redondear abajo)	9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +3	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)							
□ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate	10			Reserva Ki (legal) Caída lentificada <b>50 ft</b>	t	Trata ataques sin arma como armas legales					egales	
Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva  1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión		11 Cuerpo Diamantino Inmune a todos los veneno					enenos					
□ Lanzar cualquier cosa □ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Slow Time Gain two extra standard actions - 6 ki Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft (which grants +16 to Acrobatics check					-	mping)		
Nivel 6 □ Desarme mejorado □ Finta mejorada □ Derribo mejorado □ Movilidad	13			Diamond Soul		Spell	resistan	ce				
Nivel □ Crítico mejorado □ Ira de la Medusa	14			Caída lentificada <b>70 ft</b>								
10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico	15			Quivering Palm Movimiento Rápido +5	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)							
Plenitud Corporal PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel Monje	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantir Caída lentificada <b>80 ft</b>	Trata ataques sin arma como armas adamantinas							
7 =	17	Aspect Master Choose an aspect of the natural wo										
ALMA DIAMANTINA  RESISTENCIA CONJURONivel Monje	18			Movimiento Rápido +60 ft (which grants +24 to Acrobatics checks for ju						ks for ju	mping)	
13 = 10 +	19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>							
Palma Temblorosa  DÍAS DAYS  Nivel Monje	2d10 Inmortalidad Never age, spontaneously reincarnate 2d8 / 4d8 Caída lentificada Cualquier distancia											
días =	*			R	ESER	VA K	I					,
15 CD SALV DC Nivel de Monje	CAPACIDAD RESERVA KI Nivel Monje									R	ESERV	A KI
=10+( ÷2)+SAB			= (	÷ 2 ) +	SAB							
ASPECT MASTER Aspecto				A	CROBA	ATIC	S					
	MUEV	EAT		ASILLA AMENAZAI Acrobacias = DMC del (		a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa						
Special Abilities Nivel	MUEV	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO  CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD  a mitad velocidad +10 al movimiento a ve							l. compl	eta		
	SALTO	D DE	Distand LONGITU	<b>100</b> 5 10 15	20ft 20	25ft 25	30ft 30	35ft 35	40ft 40	45ft 45	50ft 50	55ft 55
	GRAN	SAL	Distand TO (	CD 4 8 12	4ft 16	5ft 20	6ft 24	7ft 28	8ft 32	9ft 36	10ft 40	11ft 44
YO PERFECTO	COST	D. C	TEATER	Habilidad Acrobacia						ındar po	r encima	de 30f
Considerado un Ajeno  Nivel Immune to Charm Person and other effects that  20 target non-outsiders.  Damage reduction 10/Caótico	CAÍDA			CD 20 Salv. Reflejos CD 15 Acrobacias				o meno de caída				