MANOEUVRE Nivel de						MONJE													
MASTER			Nivel de	Dotes	Daño														
(MONJE)						diciona	Golpe les sin Armas												
		onus Clase		dura 📕	_	_	Peq / Gde	Armour Cla Flurry of M	ass Bonus Ianoeuvres		Use a	full attac	ck actio	n for mo	re coml	at man	noeuvres		
BONU	JS CA			Nivel de	1		d6 d4/d8	Impacto si Stunning F	n Arma			manos, p e (u otros					is.		
+ POM	CA	= SA	R + (Monje	2			Evasión			Evita	todo dañ	io con S	alv. Ref.	Con éxi	to			
	DMC DMC	<u> </u>	(F	Redondear abajo)	3				o Rápido +1 ento en Mar e Defence		Ùsa n	h grants ivel Monj ks of opp	je en vez	z de BA	B para o	alcular	1 3/		
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR							d8 d6/2d6	Reserva Ki Reliable M		Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for BMC - 1 punto ki									
PUÑETAZO ATURIMINO Niveles AL DÍA Monje No-Monje								High Jump	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para s: +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki										
= + (÷ 4) PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)					6			Meditative Movimient		Add SAB a CMB, once a round (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)									
CD SALV DC Nivel de					7			Wholeness	of Body	Cura	ura tus propias heridas - 2 puntos ki								
		= 10 + (Monje	+ 2) + SAB	8		d10												
Nivel 1	Aturdido	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			9		d8 / 2d8	Evasión M Movimient	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)										
,	Pierde bonus Des a CA; -2 CA				10			Reserva K	Trata	ataques	sin arm	a como	armas l	egales					
8	Fatigado Indispuesto	-2 a Fuerza y Destreza sto -2 a tiradas ataque, de dañor,						Sweeping	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy										
12	Grogui	Salv, habilidades y aptitudes Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas					2d6 d10/3d6							aza mágicamente entre espacios - 2 puntos rants +16 to Acrobatics checks for jumping)					
16	Cegado Lose DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception				12			Diamond (aul.		Cnoll	rooioton							
	0	50% miss cha	ance when a	attacking	13	3 Diamond Soul Spell resistance													
	Ensordecido	DC 10 Acrobatics to move more than half speed sordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas son							Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all ac (which grants +20 to Acrobatics ch										
20	Paralizado Sin acción este turno						2d8		·				(which grants +20 to Actobatics checks for jumping)						
Pierde bonus Des a CA; -2 CA DOTES ADICIONALES					16	2d6 / 3d8 Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como				armas a	damani	tinas							
	☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate								Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejo Lengua del Sol y la Luna Habla con cualquier criatura viva						niento a	artificial			
MCI	□ Desviar flechas□ Presa Mejorada			□ □ □ Esquiva □ Estilo del escorpión	18			Movimiento Rápido +60 ft			(which grants +24 to Acrobatics checks for jumpin								
Nivel 1		cualquier co		Estilo del escorpioli	19			Empty Body			Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki								
	□ Mejorado			20		2d10 2d8/4d8	Perfect Self Considerado un Ajeno												
	☐ Mejorado				=		2uo / 4uo		TIDDV	OE M	A NIOI	STIVD	EC						
	□ Puño del Gorgón□ Embestida mejorada□ Desarme mejorado□ Finta mejorada					Nivel BMC As part of a full attack, make additional											,		
Nivel 6		□ Desame mejorado □ Tima mejorada □ Derribo mejorado □ Movilidad			1		combat mai			As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to BMC .									
0	□ Greater				8 15	8 Second combat manoeuvre -3 15 Third combat manoeuvre -7													
	☐ Greate	r			15	TIIIIu	COMPACINA	noeuvie	-7	FAED		-			_		_		
NC I	□ Crítico	mejorado	□ Ira d	e la Medusa	RESERVA KI CAPACIDAD														
Nivel 10	☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico					RESERVA KI Nivel Monje RESEI									ESERV	VA KI			
Strike Plenitud Corporal							= (2)+	SAB									
	PUNTOS	PUNTOS							Δι	CROBA	ATIC	S							
Nivel 7	CURACIÓ	N Nivel	l Monje		MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad velocidad CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa														
``		LMA DIA			MUE	VE A T		E LA CASI Acrobacias				a mitad +10 al m			. compl	eta			
Nivel	RESISTE	NCIA CONJU	RONivel M	onje			Distan	cia 5ft 1	Oft 15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft		
13 = 10 +				SALT	O DE I	LONGITU		0 15	20	25	30	35	40	45	50	55			
×		YO PER	RFECTO	*	GRAN	ISAL		cia 1ft 2 CD 4 8	ft 3ft 12	4ft 16	5ft 20	6ft 24	7ft 28	8ft 32	9ft 36	10ft 40	11ft 44		
Considerado un Ajeno									nd Acrobacia										
20	Nivel Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.					R SAI	LIENTE	CD 20 Salv	Reflejos	si falla	a un sal	to por 4	o menos	S					
Damage reduction 10/Caótico						A		CD 15 Acro	ignora	ignorar 10ft de daño de caída									