

DURACIÓN AL DÍA		Nivel Bardo	
turn	- 52 +(× 2)+

*	ENTRENAMIENTO CON ARMAS							
Nivel 5	Tipo de Arma							
9								
13								
17								
``	Plenitud Corporal	,						
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje =							
	ALMA DIAMANTINA	×						
Nivel	RESISTENCIA A CONJUNIVE Monje = 10 +							
`*	YO PERFECTO	*						
Nivel 20	Considerado un Ajeno Inmune a Hechizar Persona y otros efectos o afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	que						

MONJE								
Nivel de Monj&d	Dotes diciona	Daño Golpe les Armas Peg / Gde	Bonificador de Armadura					
1	-	d6 d4/d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Devoted Guardian	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative				
2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito				
3			Maneuvre Training Mente en Calma	Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +2pruebas Salv. Contra encantamiento				
4			Reserva de Ki (mágico) Monastic Mount Ki Weapon	Trata ataques sin arma como armas mágicas Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 punto ki per enhancement				
5			Gran salto Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades				
6								
7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki				
9			Evasión Mejorada	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re				
10	-		Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales				
11			Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos				
12								
13			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros				
14								
15			Palma temblorosa	Muerte Retrasada				
16			Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas				
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva				
18								
19			Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki				
20			Yo perfecto	Considerado un Ajeno				



CD Acrobacias = DMC del Oponente						+10 a movimiento a vel. completa					
MUEVE A TRAVÉS DE I CD Ac			A DEL E + DMC d						l. compl	eta	
Distancia	5'	10'	15ft	20'	25ft	30ft	35'	40'	45ft	50ft	55'
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Distancia	1ft	2'	3ft	4ft	5'	6ft	7'	8'	9ft	10'	11ft