MANOEUVRE Nivel de						MONJE												
MASTER			Nivel de	Dotes	Daño													
(MONJE)					Monj&d	licional	Golpe esin Armas											
<u> </u>		nus Clas		lura 📕			Peq / Gde	Armour Cla Flurry of M			Use a	full attack	action	for mor	e comb	at man	oeuvres	
BONU	S CA			Nivel de	1	•	<b>d6</b> d4/d8	Impacto si Stunning F				manos, pie e (u otros e	,	,			S	
+BC		<b>}</b> = SA	R + (	Monje	2			Evasión			Evita	todo daño	con Sal	lv. Ref. (	Con éxit	0		
+BC		<b>3</b>	(Redond	ear hacia abajo) o aplica sin armadura,	3				o Rápido <b>+1</b> ento en Man Defence		Usa n	h grants +4 ivel Monje ks of oppor	en vez	de <b>BA</b> I	Bpara ca	alcular	,	
×	PU	ÑETAZO A	sin	carga, y no indefenso	4		<b>d8</b> d6/2d6	Reserva Ki Reliable M				ataques si wice for <b>B</b> I				ágicas		
PUÑETAZO ATURIMINOM Niveles AL DÍA No-Monje  + ( *					5			High Jump	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Add SAB a CMB, once a round									
		PUÑETAZ	O ATURD	dondear hacia abajo)	6	•		Movimient	o Rápido <b>+2</b>	0 ft	(whicl	h grants +8	3 to Acr	obatics	checks	for jun	nping)	
CD SALV DC Nivel de				7			Wholeness of Body Cura tus propias heridas - 2 puntos ki											
	-	10+(	Monje	2) + SAB	8		<b>d10</b> d8/2d8											
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones			9			Evasión Mo Movimient	ejorada o Rápido <b>+3</b>	0 ft		mitad del d h grants +1						
<i>/</i> . I	Fatigado	Pierde <b>bonu</b> No puede cor		10			Reserva Ki	(legal)		Trata ataques sin arma como armas legales								
•		-2 a Fuerza y Destreza -2 a tiradas ataque, de dañor,			11			Sweeping	Manoeuvre		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	Paso abun Movimient	dante o Rápido <b>+4</b>	0 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 punt</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumpi							
	Cegado Lose DES bonus a AC; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception				13			Diamond S	Diamond Soul Spell resistance									
	o 50% miss chance when attacking 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				H			Whirlwind Movimient	Manoeuvre o Rápido <b>+5</b>	0 ft	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumpin							
20	20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa AC; -2 AC				16		2d8	Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantina							,			
DOTES ADICIONALES							2d6 / 3d8	Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimiento a										
				jos de Combate	17				Sol y la Lur	па		con cualq						
	□ Desviai □ Presa N		□ □ □	Esquiva o del escorpión	18			Movimient	o Rápido <b>+6</b>	0 ft	(whicl	h grants +2	24 to Ac	crobatic	s check	s for ju	mping)	
141701		cualquier co		, del eddorpion	19			Empty Bod	у		Asum	e estado et	tereo di	urante 1	minuto	- 3 pu	ntos ki	
	□ Mejora				20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Se	f		Consi	derado un	Ajeno					
	□ Mejora □ Puño d		□ Embe				FLURRY OF MANOEUVRES											
ı		ne mejorado	Nivel BMC As part of a full attack, make additional															
Nivel <b>6</b>	□ Derribo	mejorado	□ Movil	lidad	1 8		ombat man d combat n		-2 -3			anoeuvres						
	□ Greater				15		combat ma		-7									
	□ Greater								RES	SERVA	A DE	KI					<b>"</b>	
Nivol	□ Crítico □ Atrapaı	•		e la Medusa ue elástico	CAPAC	CIDAD												
10	□ Aliapai	Hechas	□ Ataqt	Strike	RESER	VA KI	Niv	vel de Monje	\							SERV	A DE KI	
*		Plenitud	Corpora				_] = (	•	2)+	SAB								
	PUNTOS CURACIÓ	N Nivel	de Monje						AC	CROBA	ATIC	S						
7		=	ac monje		MUEV	MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad CD Acrobacias = DMC del CMD +10 a movimiento a vel. completa  MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad												
		LMA DIA			MUEV	/E A T		E LA CASI Acrobacias				a mitad de +10 a mov			complet	а		
Nivel 13	MEGIGTE!	= 10			SALT	O DE I	Distand LONGITU			20ft 20	25ft 25			40ft 40	45ft 45	50ft 50	55ft 55	
	Considerado	YO PER	RFECTO	Ĭ.	GRAN	SALT	Distand C <b>O</b>	CD 4 8	12	4ft 16	5' 20	24 2	28	8ft 32	9ft 36	10' 40	11ft 44	
Nivel <sub>I</sub>	mmune to (	Charm Person	and other ef	fects that	COCT	DCAT	TEATER (		d Acrobacia					to estan	dar por	encima	de 30ft	
20 target non-outsiders.  Damage reduction 10/Caótico					COGE			CD 20 Salv. CD 15 Acro				to por 4 o i le daño de						