MANOEUVRE Nivel de						MONJE											
Monie ;					Nivel de Dotes Daño												
MASTER						Dotes dicional	Golpe <sup>e</sup> sin Arma										
		(MONJE)			,		Peq / Gde	Bonificador	de Armadura								
BON	Bo US CA	onus Clase	e Armad	lura F	1	•	<b>d6</b>	Flurry of Ma Impacto sin Puño aturdio	Arma	Т	Ise a full at rata manos turde (u ot	s, pies, ro	odillas y	codos c	om arma		
+	CA	2	- + (	Monje	2			Evasión		E	vita todo d	año con	Salv. Ref	. Con é	xito		
BON +	DMC	5SA	· ·	edondear abajo) o aplica sin armadura,	3			Movimiento Entrenamier Manoeuvre I	nto en Maniol	bras Ù	el cual otor Isa nivel Mo ttacks of o	onje en v	ez de <b>B</b> A	<b>AB</b> para	calcular		
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR							d8 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>						
PUÑETAZO ATURDINOM Niveles AL DÍA Monje No-Monje						<b>5</b> +20a				ñade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal <b>·20</b> a pruebas de Saltar - <b>1 punto ki</b>							
	:	= +	۱ (	÷ 4 )				Meditative N	/lanoeuvre	A	dd <b>SAB</b> a l	BMC, or	nce a rou	nd			
PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)						•		Movimiento Rápido <b>+20 ft</b>			(el cual otorga <b>+8</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)						
CD SALV CD Nivel de Monje								Plenitud corporal			Cura tus propias heridas - <b>2 puntos de ki</b>						
	:	= 10 + (	•	2) + SAB	8		<b>d10</b> d8/2d8										
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones			9			Evasión Mej Movimiento	orada Rápido <b>+30</b> 1		vita la mita el cual otor						
4	Fatigado	No puede cori	Pierde <b>bonus DES</b> a <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b> No puede correr o cargar					Reserva Ki (legal)			Trata ataques sin arma como armas legales						
8	Indispuesto	<ul> <li>-2 a Fuerza y</li> <li>-2 a tiradas d</li> <li>de salvación,</li> </ul>	<b>11</b>			Sweeping Manoeuvre			Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy								
12	Grogui	Puede hacer a	12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido <b>+40'</b>			Desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos de k</b> (el cual otorga <b>+16</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)								
16	Cegado o	Lose <b>DES</b> bor -4 on <b>FUE</b> , <b>I</b> 50% miss cha	13			Alma diamantita Resistencia a Conjuros											
		DC 10 Acrobatics to move more than half spee		•	14												
	Ensordecido	-4 en Percepo	bilidad de fallo al atacar a pas de Percepción para s	oni <b>dlo5</b>	Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all adj Movimiento Rápido +50' (el cual otorga +20a pruebas de Acr												
20	Paralizado	aralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA					2d8	Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adama						adaman	tinas		
DOTES ADICIONALES					16		2d6 / 3d8	Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o enveje									
	☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate			17			Lengua del Sol y de la Luna			Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva							
	□ Desvia			•	18			Movimiento	Rápido <b>+60</b> f	ft (e	el cual otor	ga <b>+24</b> a	pruebas	de Acro	bacia pa	ara saltar)	
Nivel	☐ Presa Mejorada			de escorpión	-			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·							•		
1	☐ Lanzar cualquier cosa			19			Cuerpo vací	0	A	sume esta	do eterec	durante		то - 3 рі	untos de k		
	☐ Mejorado ☐ ☐ Mejorado			20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto		С	Considerado un Ajeno							
Nivel	☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada					FLURRY OF MANOEUVRES										<b>#</b> (	
	☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada				Nivel	AS part of a full affack ma								itional			
6	□ Derribo Mejorado □ Movilidad			1 8			oeuvre <b>-2</b> co			mbat manoeuvres at a penalty to <b>BMC</b> .							
	□ Greater			15		combat ma		-7									
	□ Greate	r 				-	_	_		ERVA I	DE KI	-	-			<b></b>	
Nivel	☐ Crítico	-		e la Medusa	CAPAC	TDAD			KLSL	JIV V A I	JL KI						
10	☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico ☐ Strike				CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monje RESERVA DE KI												
				÷ 2 ) + SAB													
Plenitud Corporal ACROPACIAS																	
Nivel	CURACIÓ	N Nivel d	de Monje		ACROBACIAS  MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad  CD Acrobacias = DMC del Oponente +10 al movimiento a vel. completa												
					MIIF	/E A T		E LA CASIL	_			ad de velo		oomp	icia		
*		LMA DIA						Acrobacias =						el. comp	oleta		
Nivel	RESISTEN	ICIA A CONJ	_	лопје			Distand	cia 5' 10'	15'	20' 2	.5ft 30'	35'	40'	45'	50ft	55ft	
13 = 10 +				SALT	O DE L	ONGITU				5 30	35	40	45	50	55		
YO PERFECTO					GRAN	I SALT	Distanc	cia 1' 2ft CD 4 8		4ft 5 16 2		7' 28	8' 32	9' 36	10' 40	11ft 44	
Nivel	Considerado	-	a v otros of	ectos aue					Acrobacias -	†o4ara cada	a 10ft de tu	ı movimi	ento esta	andar po	or encim	a de 30ft	
Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.				COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos													
Reducción de daño 10/Caótico						CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída											