WEAPON ADEPT Nivel de Monie	*			MONJE								
(MONJE)	Nivel de	Dotes	Daño Golpe									
BON CLASE DE ARMADURA	Monj≜di	ciona	lesin Arma	Danificador do Armadura								
BON A CA Nivel de Monje	1	-	Peq / Gde <b>d6 d4 / d8</b>	Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Perfect Strike	Trata	una acció a manos, ¡ attack tw	pies, ro	dillas y d	codos c	om arma	as .	
$\begin{array}{c} \text{BONUS BMC} \end{array} = \text{SAB} + ( \div 4 )$	2			Way of the Weapon Master	Wear	pon Focus	s for on	e monk	weapon			
+ DMC (Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Movimiento Rápido <b>+10'</b> Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	s Ùsai	ual otorga nivel Mon adas de s	je en ve	ez de <b>B</b> A	<b>B</b> para	calcula:	r <b>BMC</b>	
PERFECT STRIKE  PERFECT STRIKE Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje	4	4 d8 Reserva de Ki (mágico) Trata ataques sin arma coi Reduce altura efectiva de C							9			
= + ( ÷ 4)  PERFECT STRIKE (Redondear abajo)	5			Gran salto Pureza Corporal	<b>+20</b> a	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas d +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades						
Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the	6	•		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft Way of the Weapon Master 2	,	ual otorga pon Speci					,	
the other is the confirmation roll.	7			Plenitud corporal		tus propi	ias heri	das - <b>2</b> p	ountos k	ci .		
WAY OF THE WEAPON MASTER			d10	Caída lentificada <b>40 ft</b>								
Arma	9		•	Evasión Movimiento Rápido <b>+30 ft</b>		todo dañ ual otorga					ara saltar)	
□ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate	10			Reserva Ki (legal) Caída Lentificada <b>50'</b>	Trata	a ataques	sin arm	na como	armas	legales		
Nivel   Desviar flechas   Esquiva  Presa Mejorada   Estilo de escorpión	11			Cuerpo Diamantino	Inmu	ine a todo	os los ve	enenos				
☐ Lanzar cualquier cosa ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Nivel ☐ Decembe mejorada ☐ Finto Majorada	12		2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido <b>+40'</b> Caída lentificada <b>60 f</b> t		esplaza m ual otorga	_					
6 □ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad	13			Alma diamantita	Resis	stencia a	Conjurc	)S				
Nivel ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa  10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico	14			Caída lentificada <b>70 ft</b>								
Plenitud Corporal	15			Palma temblorosa Movimiento Rápido <b>+50'</b>		Muerte Retrasada (el cual otorga <b>+20</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)						
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje 7	16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada <b>80'</b>	Trata	a ataques	sin arm	na como	armas	adaman	tinas	
ALMA DIAMANTINA	17			Uncanny Initiative Lengua del Sol y la Luna		Choose your own initiative roll Habla con cualquier criatura viva						
Nivel 13 RESISTENCIA A CONJUNIVEEde Monje	18			Movimiento Rápido <b>+60 ft</b> Caída Lentificada <b>90'</b>	(el cı	(el cual otorga <b>+24</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)						
Palma Temblorosa	19			Cuerpo vacío	Asun	Asume estado etéreo durante 1 minuto - <b>3 puntos de l</b>						
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	20		2d10 2d8 / 4d8	Pure Power Caída lentificada <b>Cualquier c</b>		Strength	n, Dexte	rity and	Wisdon	n score		
Nivel	`			RESER'	VA DE	KI						
Nivel de Monje	CAPAC		I Niv	vel de Monje					F	RESERV	VA DE K	
VO DEDEECTO.			= (	+ 2 J + SA	В							
YO PERFECTO Considerado un Ajeno				ACRO	BACIA	IS						
Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.			CD	S DE CASILLAS AMENAZ Acrobacias = Del oponente B	ВМС	a mitad +10 al n	novimie	ento a ve	el. comp	leta		
Reducción de daño 10/Caótico	MUEV	EAT		E LA CASILLA DEL ENEM Acrobacias = 5 + DMC del opo		a mitad <b>Mc</b> 0 al n			el. comp	leta		
	SALTO	DE I	Distand LONGITU		25' 25	30ft 30	35' 35	40′ 40	45ft 45	50' 50	55ft 55	
	GRAN	SAL	Distand TO (	cia 1ft 2ft 3' 4ft CD 4 8 12 16	5' 20	6ft 24	7ft 28	8' 32	9ft 36	10' 40	11ft 44	

CAÍDA

Habilidad Acrobacias †24ra cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

**COGER SALIENTE** CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos

CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída

salto