

DURACIÓN AL DÍA		vel de ardo	
turn	_ 02 +(×	2)+

*	ENTRENAMIENTO CON ARMAS								
Nivel 5	Tipo de Arma								
9									
13									
17									
``	Plenitud Corporal	"							
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje =								
	ALMA DIAMANTINA	,							
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUNIVEIde 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	lue							

×			MON	NJE ,
Nivel de Monj≜d	Dotes liciona	Daño Golpe lesin Arma 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 +2tiradas de salvación contra encantamientos
4			Reserva 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 de la Luna	Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18				
19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de k
20			Yo perfecto	Considerado un Ajeno



CD Acrobacias = DMC del Oponente						+10 al movimiento a vel. completa					
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 al movimiento a vel. completa											
Distancia	-					30'		40'	45'	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Distancia	1′	2ft	3'	4ft	5'	6ft	7'	8'	9'	10'	11ft