WEAPON ADEPT Nivel de Monje	` .	MONJE										-	
(MONJE)	Nivel de Moni≜d	Dotes iciona	Daño Golpe lesin Arma										
Bonus Clase Armadura BONUS CA Nivel de Monje	1		Peq / Gde d6 d4 / d8	Bonificador de Ráfaga de Gol Impacto sin A Perfect Strike	pes	U: Tr	sa una ac ata mano oll attack	s, pies, ro	odillas y	codos c	om arma	as .	
$BON BMC = SAB + (\div 4)$	2			Way of the We	apon Maste	er W	eapon Fo	cus for or	ne monk	weapor	1		
+ DMC (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso	3			Movimiento Ra Entrenamiento Mente en Caln	en Maniob	oras Ù	l cual oto sa nivel M tiradas d	lonje en v	ez de B	AB para	calcular	BMC	
PERFECT STRIKE PERFECT STRIKE Nivel de Niveles AL DÍA Monje No-Monje = + (÷ 4) PERFECT STRIKE (Redondear abajo) Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the	4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (m Caída Lentifica			Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro						
	5					as de Sal							
	6	Caída lentificada 30 ft					Ba pruebas de Acrobacia para saltar) sation for the same monk weapon						
higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.	7			Plenitud corpo	oral	Сі	ura tus pr	opias her	idas - 2	puntos	de ki		
WAY OF THE WEAPON MASTER	8	d10 Caída lentificada 40 ft											
	9			Evasión Movimiento R	ápido +30 f		vita todo d I cual oto					ara saltar	
DOTES ADICIONALES Tomar desprevenido Reflejos de Combate	10			Reserva Ki (le Caída Lentific		Tr	Trata ataques sin arma como armas legales						
	11			Cuerpo Diamantino Inmune a todos los venenos									
	12		2d6 d10/3d6	Paso abundan Movimiento Ra Caída lentifica	ápido +40 ′	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,							
6 □ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad	13			Alma diamant	ita	Re	esistencia	a Conjur	OS .				
Nivel	14			Caída lentifica	da 70 ft								
Plenitud Corporal	15							rasada rga +20 a	pruebas	de Acro	obacia pa	ara saltar	
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje 7 =	16		2d8 2d6/3d8								adaman	tinas	
ALMA DIAMANTINA	17	Lengua dei 301 y de la Edita - Habia con cualquiei c											
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVE de Monje 13 = 10 +	18			Movimiento R Caída Lentific		ft (e	(el cual otorga +24 a pruebas de Acrobacia para saltar						
Palma Temblorosa	19	19 Cuerpo vacío Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3							ıto - 3 pı	untos de			
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje	2d Pure Power +2 to Strength, Dexterity and Wisdom score 2d8 / 4d8 Caída Lentificada Cualquier distancia												
Nivel CD SALV CD					RESE	ERVA I	DE KI					,	
=10+(÷2)+SAB	CAPAC			rel de Monje) + _S	AB					RESERV	VA DE K	
YO PERFECTO					ACR	ROBAC	IAS						
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad CD Acrobacias = DMC del Oponente +10 al movimiento a vel. completa MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad												
neudocion de dano Toyodotico	CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 al movimiento a vel. completa												
	SALTO	DE I	Distand LONGITU	D 5 10	15	20 2		35' 35	40' 40	45' 45	50ft 50	55ft 55	
	GRAN	SAL	Distand TO (ia 1' 2ft CD 4 8		4ft 5' 16 20		7' 28	8′ 32	9' 36	10' 40	11ft 44	

Habilidad Acrobacias †⁄4ra 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 10' de daño de caída

CAÍDA