MANOEUVRE Nivel de	MONJE			
MASTER	Nivel de Detec			
(MONJE)	MonjAdicionalesin Arma			
BON CLASE DE ARMADURA	Peq / Gde	Bonificador de Armadura Flurry of Manoeuvres Use a full a	attack action for more combat manoeuvres	
BON A CA Nivel de	1 ■ d6 d4/d8	•	os, pies, rodillas y codos com armas otros efectos) al objetivo 1 asalto	
+ CA Monje	2	Evasión Evita todo	daño con Salv. Ref. Con éxito	
+ DMC  (Redondear abajo)  Bonus solo aplica sin armadura,	3	Entrenamiento en Maniobras Usa nivel N	orga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Monje en vez de BABpara calcular BMC opportunity against manoeuvres	
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR	4 d8 d6/2d6	, , ,	Trata ataques sin arma como armas mágicas Roll twice for <b>BMC - 1 punto ki</b>	
PUÑETAZO ATURIMIDOR AL DÍA Monje No-Monje  + ( 4)	5	<b>+20</b> a prue	+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki	
PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo)	6	Movimiento Rápido +20 ft (el cual oto	orga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)	
CD SALV CD Nivel de	7	Plenitud corporal Cura tus propias heridas - <b>2 puntos ki</b>		
= 10 + ( * 2 ) + SAB	8 d10 d8/2d8			
Nivel  1 Aturdido Sin acciones este asalto	9		d del daño cuando se falla una Salv. Ref. orga <b>+12</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
Pierde bonus DESa CA; -2 CA  4 Fatigado No puede correr o cargar	10	Reserva Ki (legal) Trata ataq	Trata ataques sin arma como armas legales	
-2 a Fuerza y Destreza  8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor,	11		Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
Salv, habilidades y aptitudes  12 Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas	12 2d6 d10/3d6	·	Se desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos k</b> (el cual otorga <b>+16</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
16 Cegado Lose DESbonus a CA; -2 CA -4 on FUE, DES skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking	13	Alma diamantita Resistenci	Resistencia a Conjuros	
DC 10 Acrobatics to move more than half speed  Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas	14 ■			
-4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas son	ido <b>1</b> 5		Make one manoeuvre against all adjacent enemies (el cual otorga <b>+20</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)	
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	16 2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Trata ataq	Trata ataques sin arma como armas adamantinas	
□ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate	17		Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial I y la Luna Habla con cualquier criatura viva	
☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva  Nivel ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión	18	Movimiento Rápido +60 ft (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)		
Nivel ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpion  1 ☐ Lanzar cualquier cosa	19	Cuerpo vacío Asume estado etéreo durante 1 minuto - <b>3 puntos de k</b> i		
☐ Mejorado ☐ Mejorado	20 2d10 2d8/4d8	Yo perfecto Considerate	Considerado un Ajeno	
☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada	FLURRY OF MANOEUVRES			
☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada	Nivel	AS DALL OF A THIL ATTACK, MAKE AUDITIONAL		
Nivel □ Derribo Mejorado □ Movilidad	1 First combat man 8 Second combat r	compat manoe	uvres at a penalty to <b>BMC</b> .	
□ Greater	15 Third combat ma	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
□ Greater	K	RESERVA DE KI	*	
☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa  Nivel ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico	CAPACIDAD		DECEDUA DE VI	
□ Strike		rel de Monje	RESERVA DE KI	
Plenitud Corporal	= ( ÷ 2 ) + SAB			
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje	ACROBACIAS  MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad			
ALMA DIAMANTINA	CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa  MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad  CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa			
Nivel 13 RESISTENCIA A CONJUNIVEEde Monje	Distancia 5' 10' 15ft 20' 25' 30ft 35' 40' 45ft 50' 55ft <b>SALTO DE LONGITUID</b> 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55			
YO PERFECTO	Distan	ia 1ft 2ft 3' 4ft 5' 6ft CD 4 8 12 16 20 24	t 7ft 8' 9ft 10' 11ft	
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que	Habilidad Acrobacias †Ara cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft			
Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.		CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto po	r 4 o menos	
Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA	CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de da	ño de caída	