| MANOEUVRE Nivel de |   |                               | MONJE  |         |                       |  |   |
|--------------------|---|-------------------------------|--|---------|-----------------------|--|---|
| MASTER             |   |                               | Nivel de   | Dotes   | Daño                  |  |   |
| (MONJE)            |   |                               | Monj&di  | icional | Golpe<br>esin Armas   |  |   |
|                    | Bonus Clase Armadura  |                               |  |         | Peq / Gde             | Bonificador de Armadura<br>Flurry of Manoeuvres                                  | Use a full attack action for more combat manoeuvres   |
| BON                |   | l de                          | 1  |         | <b>d6</b><br>d4/d8    | Impacto sin Arma<br>Puño aturdidor   | Trata manos, pies, rodillas y codos com armas<br>Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto  |
| +<br>BON           | CA  | nje<br>÷ , , )                | 2  |         |                       | Evasión  | Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito  |
|                    |   | ear abajo)<br>a sin armadura, | 3  |         |                       | Movimiento Rápido <b>+10'</b><br>Entrenamiento en Maniobras<br>Manoeuvre Defence | (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)<br>Usa nivel Monje en vez de <b>BAB</b> para calcular <b>BMC</b><br>Attacks of opportunity against manoeuvres |
| `                  | sin carga, PUÑETAZO ATURDIDOI   | y no indefenso                | 4  |         | <b>d8</b><br>d6/2d6   | Reserva de Ki (mágico)<br>Reliable Manoeuvre                                     | Trata ataques sin arma como armas mágicas<br>Roll twice for <b>BMC - 1 punto ki</b>   |
| PUÑI<br>AL Di      | ETAZO ATURBINA OR Niveles No-Monje  | <u>.</u> , )                  | 5  |         |                       | Gran salto  Meditative Manoeuvre   | Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal<br>+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki<br>Add SABa BMC, once a round   |
|                    |   | dondear abajo)                | 6  |         |                       | Movimiento Rápido +20'   | (el cual otorga <b>+8</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)   |
| CD SA              | ALV CD Nivel de   |                               | 7  |         |                       | Plenitud corporal  | Cura tus propias heridas - <b>2 puntos de ki</b>  |
|                    | ■ <b>In table 10 table</b> | + SAB                         | 8  |         | d10<br>d8/2d8         |  |   |
| Nivel<br>1         | Aturdido Sin acciones este asalto   |                               | 9  |         |                       | Evasión Mejorada<br>Movimiento Rápido <b>+30 ft</b>                              | Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re<br>(el cual otorga <b>+12</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)  |
| 4                  | Pierde <b>bonus DES</b> a <b>CA</b> ; -2 <b>C</b> Fatigado No puede correr o cargar   | CA                            | 10   |         |                       | Reserva Ki (legal)   | Trata ataques sin arma como armas legales   |
| 8                  | -2 a Fuerza y Destreza  Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño de salvación, de habilidades y  |                               | 11   |         |                       | Sweeping Manoeuvre   | Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy   |
| 12                 | Grogui Puede hacer acción estandar o pero no ambas  |                               | 12   |         | <b>2d6</b><br>d10/3d6 | Paso abundante<br>Movimiento Rápido <b>+40 ft</b>                                | Se desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos k</b><br>(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, oppose 50% miss chance when attacking   |                               | 13   |         |                       | Alma diamantita  | Resistencia a Conjuros  |
|                    | DC 10 Acrobatics to move more Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuan  | than half speed               | 14   |         |                       |  |   |
| 20                 | -4 en Percepción opuesta<br>fallo automático de Percepción  |                               | 15   |         |                       | Whirlwind Manoeuvre<br>Movimiento Rápido <b>+50</b> ft                           | Make one manoeuvre against all adjacent enemies<br>(el cual otorga <b>+20</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)   |
| 20                 | Pierde bonus DESa CA; -2 ( DOTES ADICIONALES  | CA                            | 16   |         | 2d8<br>2d6/3d8        | Reserva Ki (adamantino)  | Trata ataques sin arma como armas adamantinas   |
|                    | □ Tomar desprevenido □ Reflejos de  | e Combate                     | 17   |         |                       | Cuerpo Eterno<br>Lengua del Sol y la Luna  | Sin penalización por edad o envejecimiento artificial<br>Habla con cualquier criatura viva  |
| Nivel              | <ul><li>□ Desviar flechas</li><li>□ □ □ Esqu</li><li>□ Presa Mejorada</li><li>□ Estilo de e</li></ul>   |                               | 18   |         |                       | Movimiento Rápido +60 ft   | (el cual otorga <b>+24</b> a pruebas de Acrobacia para saltar)  |
| 1                  | ☐ Lanzar cualquier cosa   |                               | 19   |         |                       | Cuerpo vacío   | Asume estado etereo durante 1 minuto - <b>3 puntos ki</b>   |
|                    | ☐ Mejorado ☐ ☐ Mejorado   |                               | 20   | :       | 2d10<br>2d8 / 4d8     | Yo perfecto  | Considerado un Ajeno  |
|                    | ☐ Puño del Gorgón ☐ Embestida   | Mejorada                      | ×  |         |                       | FLURRY OF M  | ANOEUVRES   |
| Nivel              | ☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejo   | rada                          | Nivel<br>1   | First c | ombat man             |  | s part of a full attack, make additional  |
| 6                  | ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad  |                               |  |         | d combat m            | CC   | ombat manoeuvres at a penalty to <b>BMC</b> .   |
|                    | □ Greater   |                               | 15   | Third o | combat mai            | noeuvre -7   |   |
|                    | ☐ Greater ☐ ☐ Ira de la M   |                               | ×  |         |                       | RESERV   | A DE KI   |
| Nivel              | <ul><li>□ Crítico mejorado</li><li>□ Ira de la M</li><li>□ Atrapar Flechas</li><li>□ Ataque elá</li></ul>   | ction                         | CAPAC  |         |                       |  |   |
| 10                 |   | Strike                        | RESER  | VAKI    | 1                     | ivel Monje   | RESERVA DE KI   |
| ×                  | Plenitud Corporal   |                               |  |         |                       |  |   |
| Nivel              | PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje   |                               | MUEV   | EAT     | RAVÉS C               | ACROB<br>ASILLA AMENAZADA  | ACIAS  a mitad de velocidad   |
| 7                  | =   |                               | CD Acrobacias = DMC del <b>Oponente</b> +10 a movimiento a vel. completa |         |                       |  |   |
| *                  | ALMA DIAMANTINA  MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad  CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa   |                               |  |         |                       |  |   |
| Nivel              | RESISTENCIA A CONJUINIVE Monje  |                               |  |         | Distanc               | cia 5' 10' 15ft 20'  | 25ft 30ft 35' 40' 45ft 50ft 55'   |
| 13                 | = 10 +  |                               | SALTO  | DE L    | ONGITU                |  | 25 30 35 40 45 50 55  |
| *                  | YO PERFECTO   | x (                           | GRAN   | SALT    | Distand<br>O (        | CD 4 8 12 16   | 5' 6ft 7' 8' 9ft 10' 11ft<br>20 24 28 32 36 40 44   |
| Nivel              | Considerado un Ajeno<br>Inmune a Hechizar Persona y otros efectos o   | que                           |  |         |                       |  | cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft  |
| 20                 | afecten a no ajenos.<br>Reducción de daño <b>10/Caótico</b>   |                               | COGEI  |         |                       | · ·  | la un salto por 4 o menos<br>ar 10ft de daño de caída   |