SENSEI Nivel de	MONJE			*	
(MONJE)	Nivel de D	Daño Ootes o L			
PUÑETAZO ATURDIDOR	Monj&dic	cionales Goipe Sin Arma			
PUÑETAZO ATURDINO OR Niveles		Peq / Gde	Bonificador de Armadura Advice	Inspirar Valor	
AL DÍA Monje No-Monje + (÷ 4)	1	■ d6	Impacto sin Arma Puño aturdidor	Trata manos, pies, rodillas y c Aturde (u otros efectos) al obj	
PUÑETAZO ATURDIDOR	2		Insightful Strike	Use SAB in place of FUE/D l	
CD SALV CD Nivel de Monje	3		Advice 2 Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	Inspire Competence Usa nivel Monje en vez de BA +2tiradas de salvación contra	
= 10 + (÷ 2) + SAB	4	d8 d6/2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como Reduce altura efectiva de caíd	
1 Aturdido Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA 4 Fatigado No puede correr o cargar	5	,	Gran salto	Añade el nivel de monje a Acro +20a pruebas de Saltar - 1 pu Inmune a todas las enfermeda	nto ki
-2 a Fuerza y Destreza	<u> </u>		Pureza Corporal Mystic Wisdom	Conceder bonus a un aliado -	
8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes	6		Caída lentificada 30 ft	Conceder points a un anado -	i punto ki
12 Grogui Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas	7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 p	untos ki
16 Cegado Pierde bon deDES a CA; -2 CA -4 a FUEy bon dehabilidad, Percepción opuest 50% probabilidad de fallar al atacar		d10 d8/2d8	Caída lentificada 40 ft		
CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mita	d de Veloc	idad normal	Advice 3	Inspirar Grandeza	
Ensordecido -4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio	10		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50'	Trata ataques sin arma como	armas legales
20 Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA	11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos	
Dote Adicional ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate	12	2d6 d10 / 3d6	Paso abundante Mystic Wisdom 2 Caída lentificada 60 ft	Se desplaza mágicamente ent Conceder bonus a aliados en 3	
□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva	13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros	
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión ☐ Lanzar cualquier cosa	14		Caída lentificada 70 ft		
ADVICE	15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada	
PERFORMANCE AL DÍA Nivel de Monje	16	2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80'	Trata ataques sin arma como	armas adamantinas
INFUNDIR VALOR	17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y la Luna	Sin penalización por edad, o e Habla con cualquier criatura v	. *
Bonus against charm and compulsion Bon a tiradas de ataque y daño	18		Mystic Wisdom 3 Caída Lentificada 90'	Conceder más aptitudes a alia	dos - 2 puntos ki
Nivel 1 + 1 APTITUD	19		Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante	1 minuto - 3 puntos de l
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS	20	2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier dis	Considerado un Ajeno tancia	ĺ
9 2 Dados de golpe adicionales +2d10 (incluyendo CON)			MYSTIC V	WISDOM	7
Plenitud Corporal	Nivel 6	rant a single ally	within 30ft:		1 punto ki
PUNTOS Nivel CURACIÓN Nivel de Monje	Nivel G	rant all allies with		ment, High Jump, Purity of Body	, Slow Fall 1 punto ki
7 = =	Nivel G	rant all allies wit	hin 30ft: Evasion, Fast Moveme	nt, High Jump, Purity of Body, Sl	ow Fall 2 puntos k i
ALMA DIAMANTINA	18 G	rant a single ally	within 30ft: Diamond Body, Dia RESERV	· · ·	2 puntos ki
Nivel RESISTENCIA A CONJUNIVE de Monje	CAPACI	DAD	RESERV	A DE KI	
13 = 10 +	RESERV	A KI Niv	el de Monje		RESERVA DE K
Palma Temblorosa		= (÷ 2) + SAB	_	
DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje			ACROB	ACIAS	
Nivel =	MOVER		DE CASILLAS AMENAZA Acrobacias = Del oponente BM		l. completa
15 CD SALV CD Nivel de Monje	MUEVE		E LA CASILLA DEL ENEMI Acrobacias = 5 + DMC del opon		
$=10+(\div 2)+SAB$ YO PERFECTO	SALTO	Distanc DE LONGITU	D 5 10 15 20	25' 30ft 35' 40' 25 30 35 40	45ft 50' 55ft 45 50 55
Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hachizar Persona y otros efectos que	GRAN S	Distanc SALTO C	ia 1ft 2ft 3' 4ft CD 4 8 12 16	5' 6ft 7ft 8' 20 24 28 32	9ft 10' 11ft 36 40 44
Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.			CD 20 Salv. Reflejos si fall	a un salto por 4 o menos	
Reducción de daño 10/Caótico	CAÍDA	C	CD 15 Acrobacias ignora	ar 10ft de daño de caída	

salto