

Nivel de

Bardo

Bonificador de Armadura Ráfaga de Golpes Usa una acción de asalto completo para más ataques Impacto sin Arma Trata manos, pies, rodillas y codos com armas **Devoted Guardian** Always get to act in a surprise round Add 1/2 Monk level to initiative Evita todo daño con Salv Ref exitosa Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC Maneuvre Training Mente en Calma +2tiradas de salvación contra encantamientos Reserva de Ki (mágico) Trata ataques sin arma como armas mágicas Monastic Mount Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 punto ki per enhancement Ki Weapon Gran salto Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal a +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Pureza Corporal Inmune a todas las enfermedades Plenitud corporal Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. Evasión Mejorada Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Cuerpo Diamantino Inmune a todos los venenos Alma diamantita Resistencia a Conjuros Palma temblorosa Muerte Retrasada 15 Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantinas 16 Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial 17 Lengua del Sol y la Luna Habla con cualquier criatura viva 18 19 Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki Cuerpo vacío Yo perfecto Considerado un Ajeno 20

MONIE

ENTRENAMIENTO CON ARMAS			
Nivel <b>5</b>	Tipo de Arma		
9			
13			
17			
*	Plenitud Corporal		
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje =		
``	ALMA DIAMANTINA		
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUNIVEI de 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	

**DURACIÓN** 

AL DÍA

×	RESERVA DE KI	×
CAPACIDAD RESERVA KI	Nivel de Monje	RESERVA DE KI
	$= \left( \begin{array}{c} \div 2 \end{array} \right) + \underline{SAB}$	

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 a movimiento a vel. completa

Distancia 5' 10' 15' 20' 25' 30' 40' 45' 50 55' 35' SALTO DE LONGITUD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 Distancia 1' 3' 6′ 8' 9' 10' 11'