	SOHEI Nivel de Monje					
BON CLASE DE ARMADURA						
+ BON	SAB + (Nivel de Monje ÷ 4)					
+	(Redondear abajo)					
	Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso					
*	DOTES ADICIONALES					
Nivel 1	 □ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate □ Desviar flechas □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa 					
Nivel 6	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada □ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad					
Nivel 10	☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico					
 ☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check ☐ Mounted Archery Halve the penalty for ranged attacks ☐ Ride-by Attack Move before and after a charge attack ☐ Spirited Charge Double damage ☐ Trample Overrun enemies ☐ Unseat Knock opponents from their mounts 						
▼ MONASTIC MOUNT •						

DURACIÓN AL DÍA		Nivel de Bardo	3		
	turr	ı ō s2 + (×	2)+

•	ENTRENAMIENTO CON ARMAS				
Nivel 5	Tipo de Arma				
9					
13					
17					
X	Plenitud Corporal	" (
Nivel	PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje				
``	ALMA DIAMANTINA	,			
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUNIVESde 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			

MONJE						
Nivel de Monj a d	Daño Potes Golpe dicionales Peg / Gdo					
1	■ d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Devoted Guardian	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative			
2		Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito			
3		Maneuvre Training Mente en Calma	Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +2tiradas de salvación contra encantamientos			
4		Reserva de Ki (mágico) Monastic Mount Ki Weapon	Trata ataques sin arma como armas mágicas Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 punto ki per enhancement			
5		Gran salto Pureza Corporal	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades			
6						
7		Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki			
9		Evasión Mejorada	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref.			
10		Reserva Ki (legal)	Trata ataques sin arma como armas legales			
11		Cuerpo Diamantino	Inmune a todos los venenos			
12						
13		Alma diamantita	Resistencia a Conjuros			
14	-					
15		Palma temblorosa	Muerte Retrasada			
16		Reserva Ki (adamantino)	Trata ataques sin arma como armas adamantinas			
17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva			
18						
19		Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki			
20		Yo perfecto	Considerado un Ajeno			



4' 5'

6′

7' 8'

9'

10'

11'

3'

Distancia 1' 2'