

SOHEI

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

Bonif. CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

SAB

+ (

Nivel de Monje

÷ 4

)

(Redondear abajo)

Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso

DOTES ADICIONALES

Nivel 1

☐ Pillar 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

turnos

2 + (

× 2

) +

ENTR. EN ARMAS

Nivel 5

Tipo de Arma

☐

☐

☐

☐

Nivel 9

☐

☐

☐

Nivel 13

☐

☐

Nivel 17

☐

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel de Monje

13

= 10 +

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20

Immune to Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monjadicionales

Daño Golpe sin Armas

Peq / Gde

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura

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

1

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

2

Maneuvre Training

Mente en Calma

Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC

+2tiradas de salvación contra encantamientos

3

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

4

Gran salto

Pureza Corporal

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salva

+20a pruebas de salto - 1 punto de ki

Immune a todas las enfermedades

5

6

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos ki

7

8

Evasión Mejorada

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re

9

Reserva Ki (legal)

Trata ataques sin arma como armas legales

10

Cuerpo Diamantino

Immune a todos los venenos

11

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 la Luna

Sin penalización por edad o envejecimiento artificial

Habla con cualquier criatura viva

18

19

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

Yo perfecto

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

= (

÷ 2

) +

SAB

RESERVA DE KI

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

SALTO DE LONGITUD

Distancia

5'

10'

15'

20'

25'

30'

35'

40'

45'

50'

55'

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

Distancia

1'

2'

3'

4'

5'

6'

7'

8'

9'

10'

11'