

SOHEI

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

= SAB + (÷ 4)

(Redondear abajo)

Bon sólo se 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) +

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel 5

Tipo de Arma

☐ ☐ ☐ ☐

Nivel 9

☐ ☐ ☐

Nivel 13

☐ ☐

Nivel 17

☐

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

Nivel 7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel de Monje

Nivel 13

= 10 +

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20

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

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE		
Nivel de Dotes	Daño Golpe Sin Arma	Bonificador de Armadura
1	<div><div></div><div>d6</div><div>d4 / d8</div></div>	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Devoted Guardian
2	<div><div></div></div>	Evasión
3		Maneuvre Training Mente en Calma
4		Reserva de Ki (mágico) Monastic Mount Ki Weapon
5		Gran salto Pureza Corporal
6	<div><div></div></div>	
7		Plenitud corporal
9		Evasión Mejorada
10	<div><div></div></div>	Reserva Ki (legal)
11		Cuerpo Diamantino
12		
13		Alma diamantita
14	<div><div></div></div>	
15		Palma temblorosa
16		Reserva Ki (adamantino)
17		Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna
18	<div><div></div></div>	
19		Cuerpo vacío
20		Yo perfecto

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

RESERVA DE KI

= (÷ 2) + SAB

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del Oponente

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

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'