

SOHEI

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(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

$$\text{turnos} = 2 + \left(\frac{\text{Nivel de Bardo}}{2} \right) +$$

ENTR. EN ARMAS

Nivel Tipo de Arma

5 ☐ ☐ ☐ ☐

9 ☐ ☐ ☐

13 ☐ ☐

17 ☐

Plenitud Corporal

PUNTOS DURACIÓN

Nivel Nivel de Monje

7 =

ALMA DIAMANTINA

Nivel RESISTENCIA CONJURO Nivel de Monje

13 = 10 +

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

20 Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje
Daño Golpe sin Armas
Peq / Gde
d6
d4 / d8

Armour Class Bonus
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 BAB para calcular CMB
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4 Reserva 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 High Jump
Pureza Corporal Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de Saltar - 1 punto ki
Inmune a todas las enfermedades

6 ■

7 Wholeness of Body 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 Diamond Soul Spell resistance

14 ■

15 Quivering Palm 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 Empty Body Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20 Perfect Self Considerado un Ajeno

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$\text{RESERVA KI} = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC

a mitad velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

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