		1						
	SOHE	Nivel de Monje						
BON CLASE DE ARMADURA								
BON A CA								
Nivel de								
T	CA	Monje						
BON	BON BONUS $=$ SAB + (\div 4)							
+ DMC (Redondear abajo)								
Bon sólo se aplica sin armadura,								
sin carga y no indefenso DOTES ADICIONALES								
	□ Pillar desprevenido	☐ Reflejos de Combate						
Nivel	☐ Desviar flechas	□ □ □ Esquiva						
NIVEI 1	☐ Presa Mejorada	☐ Estilo de escorpión						
	☐ Lanzar cualquier co	· ·						
	☐ Puño del Gorgón	□ Embestida Mejorada						
Nivel 6	☐ Desarme Mejorado	☐ Finta Mejorada						
0	☐ Derribo Mejorado	☐ Movilidad						
Nivel	☐ Crítico Mejorado	□ Ira de la Medusa						
10	□ Atrapar Flechas	☐ Ataque elástico						
□ M	ounted Combat Avoid at	tacks 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 Nivel de Bardo

turn 52 + (× 2) +

	ENTR. EN ARMAS				
Nivel 5	Tipo de Arma				
9					
13					
17					
X	PLENITUD CORPORAL	,			
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje =				
` .	ALMA DIAMANTINA	,			
Nivel 13	RESISTENCIA A CONJUINIXel Monje = 10 +				
`	YO PERFECTO				
Nivel 20	Considerado un Ajeno Immune to Charm Person and other effects t target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico	hat			

MONJE					
Nivel de Monj&d	Dotes liciona	Daño Golpe Ilesin Arma Peq / Gran	Armour Class Bonus		
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 exitosa	
3			Maneuvre Training Mente en Calma	Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular CM1 +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			High Jump Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inmune a todas las enfermedades	
6					
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki	
9			Evasión Mejorada	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re	
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 de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva	
18					
19			Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de l i	
20			Perfect Self	Considerado un Ajeno	



CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO
CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa

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