

SOHEI

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

Nivel de Monje

SAB

+ (

÷ 4

)

(Redondear abajo)

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

DOTES ADICIONALES

Nivel 1

☐ Pilar desprevenido

☐ Reflejos de Combate

☐ Desviar Flechas

☐ Esquiva

☐ Presa Mejorada

☐ Estilo de 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 PER DAY

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 Monje

7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURACIÓN

Nivel Monje

13

= 10 +

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20

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

Damage reduction 10/Caótico

MONJE			
Nivel de Dotes	Daño		
Monj	Golpe Sin Arma		
	Peq / Gran		
1	■	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 como 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 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 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 de 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 etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20		Perfect Self	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

= (

÷ 2

) + SAB

RESERVA DE KI

☐☐☐☐

☐☐☐☐

☐☐☐☐

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 al 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'	6ft	7ft	8'	9'	10'	11'