

SOHEI

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

SAB

+

Nivel de Monje

÷ 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 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		
adicionales	Sin Arma		
	Peq / Gran		
1	■	d6	Armour Class Bonus Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Devoted Guardian
2	■		Evasión
3			Maneuvre Training Mente en Calma
4			Reserva de Ki (mágico) Monastic Mount Ki Weapon
5			High Jump Pureza Corporal
6	■		
7			Wholeness of Body
9			Evasión Mejorada
10	■		Reserva Ki (legal)
11			Cuerpo Diamantino
12			
13			Diamond Soul
14	■		
15			Quivering Palm
16			Reserva Ki (adamantino)
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna
18	■		
19			Empty Body
20			Perfect Self

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA DE KI

Nivel Monje

=

÷ 2

+

SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS DE 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'	6'	7'	8'	9'	10'	11'