	SOHEI Nivel de Monje					
BON CLASE DE ARMADURA						
BON BON +	Nivel de Monje US BMC SAB + (÷ 4) (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 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 AL DÍA		ivel de Bardo	
turn	<u></u> =32 + (×	2)+

•	ENTRENAMIENTO CON ARMAS		
Nivel 5	Tipo de Arma		
9			
13			
17			
×	Plenitud Corporal	"	
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN Nivel de Monje =		
*	ALMA DIAMANTINA	#	
Nivel	RESISTENCIA A CONJUNIVEI de Monje = 10 +		
*	YO PERFECTO	"	
Nivel 20	Considerado un Ajeno Inmune a Hechizar Persona y otros efectos o afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico	que	

×			MON	IJE .
Nivel de Monj&	e Dotes diciona	Daño Golpe Ilesin Arma Peg / Gde	Bonificador de Armadura	
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. Con éxito
3			Maneuvre Training Mente en Calma	Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC +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			Gran salto Pureza Corporal	Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salt +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inmune a todas las enfermedades
6				
7			Plenitud corporal	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			Alma diamantita	Resistencia a Conjuros
14				
15			Palma temblorosa	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			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20			Yo perfecto	Considerado un Ajeno



MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa Distancia 5' 10' 15ft 20' 25' 30ft 35' 40' 45ft 50' 55ft 10 45 SALTO DE LONGITUD 5 15 20 25 30 35 40 50 55 Distancia 1ft 2ft 3' 4ft 5′ 6ft 7ft 8' 9ft 10' 11ft