

SOHEI

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

= SAB + (

÷ 4

)

(Redondear hacia 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 PER DAY

Nivel Bardo

turnos

= 2 + (

× 2

) +

ENTR. EN ARMAS

Nivel 5

Tipo de Arma

☐ ☐ ☐ ☐

Nivel 9

☐ ☐ ☐

Nivel 13

☐ ☐

Nivel 17

☐

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Monje

Nivel 7

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJURO

Nivel de Monje

Nivel 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	Golpe	
Monjadicional	sin Armas	Peq / Gde	
1	■	d6	Armour Class Bonus Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Devoted Guardian
2	■		Evasión
3			Maneuvre Training Mente en Calma
4			Reserva 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 la Luna
18	■		
19			Empty Body
20			Perfect Self

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

= (

÷ 2

) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

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

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

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

	Distancia	5'	10'	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	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft