

HUNGRY GHOST MONK

Nivel de
Monje

Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de
Monje

= SAB + (

÷ 4)

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK
AL DÍA

Nivel de
Monje

Niveles
No-Monje

=

+ (

÷ 4)

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK
HOY

DISTANCE
PUSHED

Nivel de
Monje

=

(

÷ 5)

× 5ft

CD SALV CD

Nivel de
Monje

=

10 + (

÷ 2)

+ SAB

Fortitude save to avoid being knocked prone

Nivel
15

Push a target back 5ft and knock them prone
with the same attack

STEAL KI

Nivel
5

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp,
regain 1 ki point up to your maximum.

Nivel
11

For each point regained, gain an immediate saving throw
against one disease.

DOTES ADICIONALES

Nivel 1 ☐ Pilar 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

LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp,
regain health.

Nivel 7 PUNTOS
CURACIÓN

Nivel de Monje

=

SIPPING DEMON

Nivel 13 Gana 1pg con golpe melee exitoso
Gana SABpg en crítico confirmado

You may gain up to your monk level in temporary hit points.
They disappear after 1 hour

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel 15 CD SALV CD

Nivel de
Monje

=

10 + (

÷ 2)

+ SAB

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que
afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes
Monjeadicionales

Daño
Golpe
Sin Arma
Peq / Gde

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Punishing Kick

Usa una acción de asalto completo para más ataques
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Push targets away from you

2

■

Evasión

Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel de monje en vez de BABpara calcular BMC
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

Trata ataques sin arma como armas mágicas
Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5

Gran salto
Steal Ki

Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Take ki from other creatures

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída Lentificada 30'

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)

7

Life Funnel

Take hp from other creatures

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30 ft

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref.
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Life from a Stone

Take ki or hp from any creature at all

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40'
Caída lentificada 60 ft

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki
(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Sipping Demon

Gain temporary hp on melee attacks

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída Lentificada 80'

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

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída lentificada 90 ft

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Yo perfecto

Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD
RESERVA KI

Nivel de Monje

=

(

÷ 2)

+ SAB

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = DMC del Oponente

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída