HUNGRY GHOST MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

= SAB + (Nivel de Monje ÷ 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

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 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
- ☐ 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

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 = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

YO PERFECTO

Nivel 20
Considerado un Ajeno
Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.
Reducción de daño **10/Caótico**

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	Daño Golpe sin Armas 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 **+4**a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de **BAB**para calcular **BMC** **+2**tiradas de salvación contra encantamientos
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada **20'**	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro
5			Gran salto Steal Ki	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta **+20**a pruebas de salto - **1 punto de ki** Take ki from other creatures
6	■		Movimiento Rápido **+20 ft** Caída lentificada **30 ft**	(el cual otorga **+8**a pruebas de Acrobacia para saltar)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		d10 d8 / 2d8	Caída lentificada **40 ft**	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido **+30 ft**	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. (el cual otorga **+12**a 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 ft** Caída Lentificada **60'**	Desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos de k** (el cual otorga **+16**a 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 **+20**a 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'**	(el cual otorga **+24**a pruebas de Acrobacia para saltar)
19			Cuerpo vacío	Asume estado etereo durante 1 minuto - **3 puntos 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

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente **BMC** — +10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente** — +10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	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