

HUNGRY GHOST MONK

Nivel de
Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK AL DÍA

Nivel de
Monje

Niveles
No-Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK HOY

DISTANCE PUSHED

Nivel de
Monje

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{5} \right] \times 5\text{ft}$$

CD SALV CD

Nivel de
Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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 Mejorada ☐ Movilidad

Nivel 10 ☐ Crítico Mejorada ☐ 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
 $\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right]$

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

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right] \text{ días} =$$

Nivel 15 **CD SALV CD** Nivel de Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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 Monje	Daño Golpe Sin Arma Peq / Gde	Monje	Adicionales
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 BAB para 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Take ki from other creatures
6	■		Movimiento Rápido +20' 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 ft
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. 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 ft Caída Lentificada 60' Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Sipping Demon Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Caída Lentificada 70'
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' (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

$$\left[\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right] + SAB$$

RESERVA DE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad

+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
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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída