

HUNGRY GHOST MONK

Nivel de
Monje

Bonus Clase Armadura

BON A CA

+

CA

BONUS BMC

+

DMC

SAB

Nivel de
Monje

$\div 4$

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK
AL DÍA

Nivel de
Monje

Niveles
No-Monje

SAB

$\div 4$

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

HOY

DISTANCE
PUSHED

Nivel de
Monje

$\div 5$

$\times 5\text{ft}$

CD SALV CD

Nivel de
Monje

$\div 2$

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 Nivel de Monje

SAB

$\div 2$

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 exitosa

3

Movimiento Rápido +10 ft
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC
+2tiradas de salvación contra encantamientos

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 Saltar - 1 punto 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 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 ft

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 ft

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'

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

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

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

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída Lentificada 90'

(el cual otorga +24a 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

$\div 2$

SAB

RESERVA DE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS

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 BMC

a mitad de velocidad
0 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 Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída