

Nivel de
Monje

BONUS CA

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

(Redondear abajo)

BONUS BMC

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK AL DÍA	Nivel de Monje	Niveles No-Monje
--	-------------------	---------------------

$$\boxed{} = + \left(\div 4 \right)$$

PUNCHING KICK (Redondear abajo)

**DISTANCE
PUSHED**

$$\boxed{}, = \left(\div 5 \right) \times 5\text{ft}$$

CD SALV DC

Nivel de
Monje

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{SAB}$$

Fortitude save to avoid being knocked prone

Nivel 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

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.

	<input type="checkbox"/> Tomar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
Nivel	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquiva
1	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del escorpión
	<input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa	

Nivel 6	<input type="checkbox"/> Puño del Gorgón	<input type="checkbox"/> Embestida mejorada
	<input type="checkbox"/> Desarme mejorado	<input type="checkbox"/> Finta mejorada
	<input type="checkbox"/> Derribo mejorado	<input type="checkbox"/> Movilidad

Nivel	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado	<input type="checkbox"/> Ira de la Medusa
10	<input type="checkbox"/> Atrapar flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

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

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

Nivel **PUNTOS**
7 **CURACIÓN** Nivel de Monje

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

Gana 1pg con golpe melee exitoso
Gana WIS hp on a confirmed critical attack
You may gain up to your monk level in temporary hit points.
They disappear after 1 hour

DÍAS DAYS Nivel de Monje

días =

Nivel 15 CD SALV DC

Nivel de Monje

$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{SAB}$

Nivel	Considerado un Ajeno
20	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico

Nivel de Dotes	Monjes adicionales	Daño Golpe Sin Armas	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Punishing Kick	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos como 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	(concede +4 to Acrobatics) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6 / 2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caída, usando un muro
5			High Jump 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 ft	(concede +8 to Acrobatics)
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. (concede +12 to Acrobatics)
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	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (concede +16 to Acrobatics)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Caída lentificada 70 ft	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (concede +20 to Acrobatics)
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 ft	(concede +24 to Acrobatics)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20		2d10 2d8 / d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

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

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA	a mitad velocidad
CD Acrobacias = Del oponente BMC	+10 al movimiento a vel. completa
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO	a mitad velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0	0 al movimiento a vel. completa

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

Habilidad Acrobacias +4 Para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA	CD 15 Acrobacias	ignorar 10ft de daño de caída
--------------	------------------	-------------------------------

CAÍDA