

HUNGRY GHOST MONK

Nivel de
Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK AL DÍA

Nivel de
Monje

Niveles
No-Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK HOY

DISTANCE PUSHED

Nivel de
Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] \text{ ft} = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{5} \right) \times 5\text{ft}$$

CD SALV DC

Nivel de
Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

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 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 Monje
 $\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] =$

SIPPING DEMON

Gana 1pg con golpe melee exitoso

Nivel 13 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

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] \text{ días} =$$

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe sin Armas	Peq / Gde	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 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
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. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14			Caída lentificada 70 ft	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20	2d10	2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

RESERVA KI

CAPACIDAD RESERVA KI

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA KI

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right]$

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5ft	10ft	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias 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