

HUNGRY GHOST MONK

Nivel de
Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BONUS CA

+ CA

BON BONUS

+ 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

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

SALV DE FORTALEZA CD

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 ☐ Pilar desprevenido ☐ Reflejos de Combate
☐ Desviar Flechas ☐ ☐ ☐ Esquiva
☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de 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 **SALV DE
FORTALEZA CD** 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 adicionales

Daño
Golpe
Sin Arma
Peq / Gran

Armour Class Bonus

1

■

d6

d4 / d8

Ráfaga de Golpes
Entrenamiento en Maniobras
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 exitosa

3

Movimiento Rápido +10'
Entrenamiento en Maniobras
Mente en Calma

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa nivel de monje en vez de **BAB BAB** para calcular CMB
+2pruebas Salv. Contra encantamiento

4

d8
d6 / d6

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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Take ki from other creatures

6

■

Movimiento Rápido +20'
Ralentizar Caída 30'

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Life Funnel

Take hp from other creatures

8

d10
d8 / d8

Ralentizar Caída 40'

9

Evasión Mejorada
Movimiento Rápido +30'

Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Reserva de Ki (legal)
Ralentizar Caída 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 / d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40'
Ralentizar Caída 60'

Se desliza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Sipping Demon

Gain temporary hp on melee attacks

14

■

Ralentizar Caída 70'

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8
d6 / d8

Reserva Ki (adamantino)
Ralentizar Caída 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'
Ralentizar Caída 90'

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10
d8 / d8

Perfect Self
Ralentizar Caída **Cualquier distancia**

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel Monje

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

RESERVA DE 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 de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al 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'
	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