

Nivel de Monje	
----------------	--

**BON A CA**

$$\left. \begin{array}{l} \text{Cálculo de la cuota} \\ \text{de la cuota de la cuota} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left( \frac{\text{Nivel de Monje}}{\text{Redondear abajo}} \div 4 \right)$$

## BON BONUS

## PUNISHING KICK

**PUNISHING KICK**

AL DÍA	Nivel de Monje	Niveles No-Monje
<input type="text"/>	=	+ ( <input type="text"/> ÷ 4 )

(Redondear abajo)

## PUNISHING KICK HOY

Nivel de  
Monje

$$\boxed{\phantom{000}}, = \left( \phantom{000} \div 5 \right) \times 5\text{ft}$$

CD DC

Nivel de  
Monje

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

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

Nivel <b>6</b>	<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
<b>10</b>	<input type="checkbox"/> Atrapar Flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

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

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

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

## DÍAS DAYS Nivel Monje

días =

Nivel **15** **CD DC**

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \overset{\text{Monje}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

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

Nivel de Dotes	Monjes adicionales	Daño Golpe sin Arma		
1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus 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' 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 +2tiradas de salvación contra encantamientos
4		d8 d6 / 2d6	Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20'	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva 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' Caída Lentificada 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		d10 d8 / 2d8	Caída Lentificada 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 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' Caída Lentificada 60'	Desplaza 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	■		Caída Lentificada 70'	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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' Caída Lentificada 90'	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída Lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

$$\boxed{\phantom{0000}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{SAB}$$

<b>MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA</b>	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = DMC del <b>CMD</b>	+10 al movimiento a vel. completa
<b>MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO</b>	a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del <b>CMD</b>	+10 al movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
<b>SALTO DE LONGITUD</b>	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
<b>GRAN SALTO</b>	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

<b>CAÍDA</b>	CD 15 Acrobacias	Ignorar 10' de daño de caída
--------------	------------------	------------------------------

**RESERVA DE KI**

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>