HUNGRY GHOST MONK

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BONUS BMC

+ DMC

= SAB + (Nivel de Monje ÷ 4)

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK AL DÍA

= Nivel de Monje + (Niveles No-Monje ÷ 4)

(Redondear abajo)

PUNISHING KICK HOY

DISTANCE PUSHED

= (Nivel de Monje ÷ 5) × 5ft

CD SALV CD

= 10 + (Nivel de Monje ÷ 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 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 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

Nivel 15 — CD SALV CD = 10 + (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

YO PERFECTO

Nivel 20 — **Considerado un Ajeno**
Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.
Reducción de daño **10/Caótico**

MONJE

Nivel de Monje	Dotes Adicionales	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. Con éxito
3			Movimiento Rápido **+10'** Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(el cual otorga **+4**a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de **BAB**para calcular **BMC** **+2**tiradas 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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto **+20**a pruebas de Saltar - **1 punto ki** Take ki from other creatures
6	■		Movimiento Rápido **+20 ft** Caída lentificada **30 ft**	(el cual otorga **+8**a pruebas de Acrobacia para saltar)
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. (el cual otorga **+12**a pruebas de Acrobacia para saltar)
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 ft**	Se desplaza mágicamente entre espacios - **2 puntos k** (el cual otorga **+16**a 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 **+20**a pruebas de Acrobacia para saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada **80'**	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 **+24**a pruebas de Acrobacia para saltar)
19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - **3 puntos de ki**
20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada **Cualquier distancia**	Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI = (Nivel de Monje ÷ 2) + SAB

RESERVA DE KI

ACROBACIAS

MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = Del oponente **BMC** — +10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO — a mitad de velocidad
CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente **BMC** — +10 al movimiento a vel. completa

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