

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

BON A CA

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

(Redondear abajo)

BON BMC

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK Nivel de Monje Niveles No-Monje

AL DÍA

= + (÷ 4)

PUNISHING KICK (Redondear abajo)

PUNISHING KICK
HOY

Nivel de Monje

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

CD SALV CD

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.

Nivel **1**

- ☐ Tomar desprevenido
- ☐ Desviar flechas
- ☐ Presa Mejorada
- ☐ Lanzar cualquier cosa
- ☐ Reflejos de Combate
- ☐ ☐ ☐ Esquiva
- ☐ Estilo de escorpión

| | | |
|----------------|---|---|
| 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.

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

| | |
|-----------|---|
| | Gana 1pg con golpe melee exitoso |
| Nivel | Gana SABpg en crítico confirmado |
| 13 | You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour |

DÍAS TEMBLOR Nivel Monje

días =

Nivel 15 CD SALV CD Nivel de Monje

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

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

| Nivel de Dotes | Monje | Daño Golpe Sin Armas | Bonificador de Armadura | |
|----------------|-------|----------------------|--|--|
| 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' Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma | (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +2pruebas Salv. Contra encantamiento |
| 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Take ki from other creatures |
| 6 | ■ | | Movimiento Rápido +20' Caída Lentificada 30' | (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 7 | | | Life Funnel | Take hp from other creatures |
| 8 | | d10 d8 / 2d8 | Caída Lentificada 40' | |
| 9 | | | Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft | Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Ref. (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 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' | Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (el cual otorga +16a 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 ft | Muerte Retrasada (el cual otorga +20a 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 ft | (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 19 | | | Cuerpo vacío | Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki |
| 20 | | 2d10 2d8 / 4d8 | Yo perfecto Caída Lentificada Cualquier distancia | Considerado un Ajeno |

$$\boxed{\text{CAPACIDAD RESERVA KI}} = \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{\div 2} \right) + \text{SAB} \quad \text{RESERVA DE KI}$$

| | |
|---|----------------------------------|
| MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA | a mitad de velocidad |
| CD Acrobacias = DMC del Oponente | +10 a movimiento a vel. completa |
| MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO | a mitad de velocidad |
| CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente | +10 a movimiento a vel. completa |

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