

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

**BONUS 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  $\div 4$  )

**AL DÍA** =  + (   $\div 4$  )

**PUNISHING KICK** (Redondear abajo)

## PUNISHING KICK HOY

Nivel de  
Monje

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

CD SALV CD

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"/> Tomar 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 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
<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 de Monje

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

## DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

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

= 10 + (  ÷ 2 ) + **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	Monjes adicionales	Daño Golpe Sin Arma Peq / Gde	Bonificador de Armadura	
1	■	<b>d6</b> 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 <b>BAB</b> para calcular <b>BMC</b> +2 tiradas de salvación contra encantamientos
4		<b>d8</b> d6 / 2d6	Reserva Ki (mágico) Caída Lenticificada 20'	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 - <b>1 punto ki</b> Take ki from other creatures
6	■		Movimiento Rápido +20 ft Caída lenticificada 30 ft	(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		<b>d10</b> d8 / 2d8	Caída lenticificada 40 ft	
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 Lenticificada 50'	Trata ataques sin arma como armas legales
11			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
12		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40' Caída lenticificada 60 ft	Desplaza mágicamente entre espacios - <b>2 puntos de ki</b> (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Caída lenticificada 70 ft	
15			Palma temblorosa Movimiento Rápido +50'	Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)
16		<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lenticificada 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 ft Caída Lenticificada 90'	(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)
19			Cuerpo vacío	Asume estado etéreo durante 1 minuto - <b>3 puntos de ki</b>
20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída Lenticificada <b>Cualquier distancia</b>	Considerado un Ajeno

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

## RESERVA DE KI

## MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **Oponente** +10 al movimiento a vel. completa

## MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del **oponente** +10 al movimiento a vel. completa

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

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

### Considerado un Aieno

**Nivel 20** Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

### Reducción de daño 10/Caótico