

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

BONUS CA

$$\left. \begin{array}{l} \text{Nivel de} \\ \text{Monje} \end{array} \right\} = \text{SAB} + \left(\frac{\quad}{\quad} \div 4 \right)$$

(Redondear hacia abajo)

BONUS BMC

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK AL DÍA

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

QUINSHUNG KICK (Redondear hacia abajo)

DISTANCE
PUSHED

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

CD SALV DC

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.

	<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
1	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del 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
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 **PUNTOS**
7 **CURACIÓN** Nivel de Monje

13 Nivel Gana 1pg con golpe melee exitoso
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

DÍAS DAYS Nivel de Monje
 días =

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

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

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

Nivel de Dotes	Monjes adicionales	Daño Golpe Sin Armas	Armour Class Bonus	
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 ft Entrenamiento en Maniobras Mente en Calma	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular CMB +2pruebas Salv. Contra encantamiento
4		d8 d6 / 2d6	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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Take ki from other creatures
6	■		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
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. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 ft	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Caída lentificada 70 ft	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft	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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier distancia	Considerado un Ajeno

CAPACIDAD
RESERVA KI

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

RESERVA DE KI

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del **CMD**

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del **CMD**

a mitad de velocidad

+10 a movimiento a vel. completa

Distancia 5' 10' 15ft 20ft 25ft 30ft 35ft 40ft 45ft 50ft 55ft

	Distancia 5	10	15R	20R	25R	30R	35R	40R	45R	50R	55R
SALTO DE LONGITUD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	1ft	2ft	3ft	4ft	5ft	6ft	7ft	8ft	9ft	10ft	11ft
Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5ft	6ft	7ft	8ft	9ft	10ft	11ft

		Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft
GRAN SAITO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	

Habilidad Acrobacias + 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
--------------	------------------	-------------------------------