DRUNKEN Nivel de MONIE Monje Daño MASTER Nivel de Dotes Golpe Monj&dicionales in Arma (MONJE) Bonificador de Armadura Peq / Gde Bonus Clase Armadura Ráfaga de Golpes Usa una acción de asalto completo para más ataques d6 1 Impacto sin Arma Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Bonif. CA d4 / d8 Puño aturdidor Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto Nivel de Monje Evasión Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito 2 BON BMC Movimiento Rápido +10 ft (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) (Redondear abajo) Entrenamiento en Maniobras Usa nivel de monje en vez de BABpara calcular BMC 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso d8 Reserva de Ki (mágico) Trata ataques sin arma como armas mágicas PUÑETAZO ATURDIDOR 4 Caída lentificada 20 ft Reduce altura efectiva de caída usando un muro d6 / 2d6 PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles Gran salto Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto No-Monie AL DÍA Monie +20a pruebas de salto - 1 punto de ki 5 Drunken Strength 1d6 Inflige daño extra - 1 punto ki PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) Movimiento Rápido +20 ft (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) 6 Caída Lentificada 30' CD SALV CD Nivel de 7 Plenitud corporal Cura tus propias heridas - 2 puntos ki Monie d10 8 Caída Lentificada 40' d8 / 2d8 Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re Nivel Evasión Mejorada 9 Aturdido Movimiento Rápido +30 ft (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar 1 Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Fatigado No puede correr o cargar 10 Caída Lentificada 50' -2 a Fuerza y Destreza Drunken Strength 2d6 2 puntos ki 8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes 11 Drunken Courage Inmune al miedo Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, 12 Paso abundante Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k pero no ambas 2d6 Movimiento Rápido +40' (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar 12 Pierde DES bonus to AC: -2 CA 16 Cegado d10 / 3d6 Caída lentificada 60 ft -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas 0 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media Ensordecido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar Caída lentificada 70 ft 14 -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s Palma temblorosa Muerte Retrasada Paralizado Sin acciones este asalto 15 Movimiento Rápido +50 ft (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar) 20 Pierde bonus DESbonus a CA; -2 CA Drunken Strength 3d6 3 ki points **DOTES ADICIONALES** Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantinas 2d8 16 Caída Lentificada 80' ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate 2d6 / 3d8 Drunken Resilience 2/-Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial 1 □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión 17 Lengua del Sol y de la Luna Habla con cualquier criatura viva □ Lanzar cualquier cosa Movimiento Rápido +60 ft (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar 18 □ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Caída lentificada 90 ft Nivel □ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada 6 Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points 19 □ Derribo mejorado □ Movilidad Drunken Resilience 3/-□ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa Nivel Yo perfecto Considerado un Ajeno 2.010 10 □ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico 20 Caída lentificada Cualquier distancia 2d8 / 4d8 4 ki points Drunken Strength 4d6 **Plenitud Corporal PUNTOS** RESERVA DE KI **CURACIÓN** Nivel de Monje Nivel CAPACIDAD 7 RESERVA DE KI RESERVA KI Nivel de Monie Palma Temblorosa DÍAS TEMBLOR Nivel de Monie ACROBACIAS días a mitad de velocidad MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA Nivel CD Acrobacias = DMC del Oponente +10 a movimiento a vel. completa CD SALV CD o a vel. completa

15	$= 10 + (\div 2) + SAB$	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocid CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC 0 a movimiento										
_	$= 10 + (\div 2) + SAB$ YO PERFECTO	Distancia SALTO DE LONGITUD			-			25' 25	30' 30		4	
Nivel	Considerado un Ajeno	Distancia GRAN SALTO CO	a 1	_		3′ 12	4' 16	5' 20	6' 24	7' 28	3	

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

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos CAÍDA CD 15 Acrobacias Ignorar 10' de daño de caída

DRUNKEN

55'

55

11'

44

KI

40'

40

8'

32

Habilidad Acrobacias 🏚 cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

45

9'

36

50

10

40