DRUNKEN Nivel de Monje MASTER (MONJE) **BON CLASE DE ARMADURA** Bonif. CA Nivel de + Monje **BONUS BMC** (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR PUÑETAZO ATURINDOR Niveles AL DÍA No-Monie Monie ÷ 4 PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) HOY CD SALV CD Nivel de Monje = 10 + Nivel Aturdido 1 Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA No puede correr o cargar Fatigado -2 a Fuerza y Destreza 8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, 12 pero no ambas Pierde DES bonus to AC: -2 CA 16 Cegado -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas 0 CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio Paralizado Sin acciones este asalto 20 Pierde bonus DESbonus a CA; -2 CA **DOTES ADICIONALES** ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate Nivel ☐ Desviar flechas □ □ □ Esquiva 1 □ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa □ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Nivel □ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada 6 ☐ Derribo Mejorado □ Movilidad ☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa Nivel 10 ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico **Plenitud Corporal PUNTOS CURACIÓN** Nivel de Monje Nivel 7 Palma Temblorosa DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje días Nivel CD SALV CD Nivel de 15 Monie

YO PERFECTO

Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que

Considerado un Ajeno

afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico

20

| × | | | MON | NJE |
|-------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nivel de Monj a | e Dotes diciona | Daño Golpe ales Armas Peg / Gde | Bonificador de Armadura | |
| 1 | • | d4/d8 | Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor | Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto |
| 2 | | | Evasión | Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito |
| 3 | | | Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Drunken Ki | (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) Usa nivel Monje en vez de BAB para calcular BMC +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking |
| 4 | | d8 d6/2d6 | Reserva de Ki (mágico) Caída Lentificada 20' | Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura efectiva de caída usando un muro |
| 5 | | | Gran salto Drunken Strength 1d6 | Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sa +20a pruebas de salto - 1 punto de ki Inflige daño extra - 1 punto ki |
| 6 | | | Movimiento Rápido +20 ft Caída Lentificada 30 ' | (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) |
| 7 | | | Plenitud corporal | Cura tus propias heridas - 2 puntos ki |
| 8 | | d10 d8/2d8 | Caída lentificada 40 ft | |
| 9 | | | Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft | Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (el cual otorga +12 a pruebas de Acrobacia para saltar |
| 10 | | | Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50' | Trata ataques sin arma como armas legales |
| | | | Drunken Strength 2d6 | 2 puntos ki |
| 11 | | | Drunken Courage | Inmune al miedo |
| 12 | | 2d6 d10 / 3d6 | Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft Caída lentificada 60 ft | Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (el cual otorga +16 a pruebas de Acrobacia para saltar |
| 13 | | | Drunken Resilience 1/- | Damage reduction |
| 14 | | | Caída lentificada 70 ft | |
| 15 | | | Palma temblorosa Movimiento Rápido +50' Drunken Strength 3d6 | Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar 3 ki points |
| 16 | | 2d8 2d6/3d8 | Reserva Ki (adamantino) Caída lentificada 80 ft Drunken Resilience 2/ — | 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' Caída Lentificada 90' | (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar |
| 19 | | | Firewater Breath Drunken Resilience 3/— | 30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points |
| 20 | | 2d10 2d8 / 4d8 | Yo perfecto Caída lentificada Cualquier dis Drunken Strength 4d6 | Considerado un Ajeno tancia 4 ki points |
| | | | RESERVA | A DE KI |
| CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monie RESERVA DE KI KI | | | | |

CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monje = (÷ 2) + SAB DRUNKEI KI ORUNKEI KI ORUNKI ORUNKEI KI ORUNKEI KI ORUNKEI KI ORUN

ACROBACIAS

a mitad de velocidad MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = Del oponente **BMC** +10 a movimiento a vel. completa a mitad de velocidad MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa 10' 25' 40 Distancia 5' SALTO DE LONGITUTO 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 4' 5' 6' 8' 10' 11' Distancia **GRAN SALTO** CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 Habilidad Acrobacias 🏚 cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

si falla un salto por 4 o menos

Ignorar 10' de daño de caída

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos

CD 15 Acrobacias

CAÍDA