DRUNKEN Nivel de				×			MONJE									
	M	ASTER	Monje ,	Nivel de	Dotes	Daño . Golpe										
(MONJE)				Monj≜d	liciona	^{leş} in Arma										
BON	BON	CLASE DE ARMA	ADURA Nivel de	1		Peq / Gde d6 d4 / d8	Bonificador Ráfaga de G Impacto sin Puño aturdi	Arma	U	rata man	acción de a nos, pies, r otros efec	odillas y d	odos cor	m armas	S	
+ CA Monje			2			Evasión		E	vita todo	daño con	Salv. Ref.	Con éxit	to			
+ DMC = SAB + (÷ 4) (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura,			3				Rápido +10 f nto en Maniol	bras Ü	Isa nivel	torga +4 a ¡ de monje « rary ki poi	en vez de	BAB par	a calcul	lar BM		
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR					4 d8 Reserva de Ki (mágico) Trata ataques sin arma d d6 / 2d6 Caída lentificada 20 ft Reduce altura efectiva de						a como armas mágicas a de caída usando un muro					
PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA Monje No-Monje = + (÷ 4				5	Gran salto Añade niveles de monje a prueb						nto de ki		para sa			
		PUÑETAZO ATURD	PipoRedondear abajo)	6				Rápido +20'			torga +8 a ¡	-		cia para	a saltar)	
	CD SALV CD Nivel de Monje		7			Plenitud co	rporal	C	ura tus p	propias her	ridas - 2 p	untos de	ki			
	=		÷ 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8	Caída lentif	icada 40 ft								
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde bonus DES a CA ; -2 CA		9			Evasión Me Movimiento	jorada Rápido +30 1		Evita mitad del daño cuando se falla una Salv (el cual otorga +12 a pruebas de Acrobacia pa						
4	Fatigado	No puede correr o cargar -2 a Fuerza y Destreza		10		Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma c Caída Lentificada 50' Drunken Strength 2d6 2 puntos ki						ma como	i como armas legales			
8	Indispuesto	sto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes		11			Drunken Co			nmune al						
12 16	Grogui Cegado	pero no ambas o Pierde bon de bonus to AC; -2 CA		12		2d6 d10 / 3d6	Paso abund Movimiento Caída Lenti	Rápido +40 f			ıza mágica torga +16 a				-	
	0	 -4 a FUEy bon dehabilidad, Percepción opues 50% probabilidad de fallar al atacar CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mi 		13	ocidad	normal		silience 1/-	D	amage r	eduction					
	Ensordecid	o -4 a inciativa; 20% proba -4 en Percepción opuest	abilidad de fallo al atacar ta	14			Caída Lenti	ficada 70'								
20	Paralizado	fallo automático en pruebas de Percepción para : ralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DES bonus a CA; -2 CA		nido 15			Palma temblorosa Muerte Retrasada Movimiento Rápido +50 ft Drunken Strength 3d6 Muerte Retrasada (el cual otorga +20a pruebas de Acrob 3 ki points						acia pa	ra salta		
*	DOTES ADICIONALES □ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate		16		2d8 2d6 / 3d8	Caída Lenti	(adamantino) ficada 80' silience 2/ –	Т	Trata ataques sin arma como armas adamantinas					inas		
Nivel 1	□ Presa I	□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa		17			Cuerpo Eter Lengua del	no Sol y de la Lu		Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva					rtificial	
Nivel	□ Puño del Gorgón □ Embestida Mejorada		18			Movimiento Caída Lenti	Rápido +60 í ficada 90'	ft (el cual ot	torga +24 a	pruebas	de Acrob	acia pai	ra salta		
6	□ Desarme mejorado □ Finta mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad □ Ocitico Mejorado □ Installa Medicale		19			Firewater B Drunken Re	reath silience 3/ –	3	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki point					nts		
Nivel 10	☐ Crítico Mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico Plenitud Corporal			20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentif Drunken Str	icada Cualqui	ier distan	Considerado un Ajeno stancia 4 ki points						
	Plenitud Corporal PUNTOS						RESE	RVA I	DF KI							
Nivel 7	CURACIÓN Nivel de Monje			RESERVA DE KI CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monje RESERVA DE KI KI RESERVA DE KI RESERVA DE KI KI RESERVA DE KI												
×	Palma Temblorosa					_] = (÷	2) + S	AB					+		
Nivel	Nivel CD Acrobacias = Del properte BMC +									a m	nitad de vel O a movimi		. comple	eta		
15	CD SALV	Nivel Non		MUEV	/E A T	RAVÉS D	E LA CASII	LLA DEL EN	NEMIG	a m	nitad de vel	locidad				
``		YO PERFECTO	. 2) · 3AD	SALT	O DE	Distand LONGITU	10 5 10	15	20 2	.5' 30 .5 30	0 35	40' 40	45' 45	50' 50	55' 55	
Nivel 20	Considerado Inmune a Ha afecten a no	echizar Persona y otros e	fectos que	GRAN	SAL	Distand FO (CD 4 8			10 24	4 28	8' 32 nto estáno	9' 36 lar por ei	10' 40 ncima d	11' 44 le 30'	
		la daña 10/Caática		COCE	DCAI	IENDE (20 Coly E	of	oi follo u	n nolto n	or 1 o mon					

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída