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 BON A CA d4 / d8 Puño aturdidor Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto Nivel de Monje 2 Evasión Evita todo daño con Salv Ref exitosa **BONUS BMC** Movimiento Rápido +10 ft (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) (Redondear abajo) Entrenamiento en Maniobras Usa nivel Monje en vez de **BAB**para calcular **BMC** 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bonus solo 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 niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta No-Monie AL DÍA Monie +20a pruebas de Saltar - 1 punto 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 de ki Monie d10 8 Caída Lentificada 40' d8 / 2d8 Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. 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 ft -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 estándar o de movimiento, 12 Paso abundante Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de k pero no ambas 2d6 Movimiento Rápido +40 ft 12 (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar Pierde bon de bonus to AC: -2 CA d10 / 3d6 16 Cegado Caída lentificada 60 ft -4 a FUEv bon dehabilidad. Percepción opuest 50% probabilidad de fallar al atacar 0 Drunken Resilience 1/-Damage reduction l de velocidad normal CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mita Ensordecido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar 14 Caída lentificada 70 ft -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' (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 ft □ Tomar 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 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' 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 CURACIÓN** Nivel de Monje Nivel CAPACIDAD DRUNKEN 7 RESERVA DE KI RESERVA KI Nivel de Monie KI Palma Temblorosa DÍAS TEMBLOR Nivel de Monie ACROBACIAS días MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad Nivel CD Acrobacias = Del oponente **BMC** +10 a movimiento a vel. completa CD SALV CD Nivel de 15 MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad Monie CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMCO a movimiento a vel. completa 55' Distancia 5 10' 25 40 SALTO DE LONGITUD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 YO PERFECTO 5' 6' 11' Distancia 4' 8' 91 10 Considerado un Aieno **GRAN SALTO** 8 12 20 24 28 32 CD 4 16 36 40 44 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que Habilidad Acrobacias + for cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30' 20 afecten a no ajenos.

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref

CD 15 Acrobacias

CAÍDA

si falla un salto por 4 o menos

Ignorar 10' de daño de caída

MONIE

DRUNKEN

Reducción de daño 10/Caótico

Nivel de

Monje