DRUNKEN Nivel de			`*			MONJE				
	M	ASTER	Monje /	Nivel de	Dotes	Daño , Golpe				
	(MONJE)		Monj&d	iciona	leş sın Armas	Bonificador de Armadura			
BON	BON US CA	CLASE DE ARMA	ADURA Nivel de	1		Peq / Gde d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Puño aturdidor	Usa una acción de asalto completo Trata manos, pies, rodillas y codos o Aturdo (u otros efectos) al objetivo o	com armas	
+	CA	7	Monje	2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con é	exito	
	DMC -		÷ 4) Redondear abajo) Io aplica sin armadura,	3			Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Drunken Ki	(el cual otorga +4a pruebas de Acrol Usa nivel Monje en vez de BABpara +1 temporary ki point (for 1 hour) or	a calcular BMC	
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR						d8	Reserva de Ki (mágico)	Trata ataques sin arma como armas	mágicas	
PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles						d6 / 2d6	Caída Lentificada 20'	Reduce altura efectiva de caída usa		
Monje No-Monje + (÷ 4)				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		
		PUÑETAZO ATURE	OIDOR	6			Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(el cual otorga +8 a pruebas de Acro	bacia para saltar)	
	ALV CD	Nivel de Monje		7			Plenitud corporal	Cura tus propias heridas - 2 puntos	ki	
	:	/	+ 2) + SAB	8		d10 d8 / 2d8	Caída lentificada 40 ft			
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde bonus DES a C.		9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla (el cual otorga +12 a pruebas de Acr		
4	Fatigado	No puede correr o carga -2 a Fuerza y Destreza		10	-		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50' Drunken Strength 2d6	Trata ataques sin arma como armas 2 puntos ki	legales	
8	Indispuesto	ispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de caract		aríst ilda s			Drunken Courage	Inmune al miedo		
12	Grogui	pero no ambas Cegado Pierde DES bonus to AC; -2 CA -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media		12		2d6	Paso abundante Movimiento Rápido +40 ft	Desplaza mágicamente entre espaci (el cual otorga +16 a pruebas de Acr		
16	Cegado o			5		d10 / 3d6	Caída Lentificada 60'			
				13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction		
	Ensordecido -4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al ataca -4 en Percepción opuesta		14			Caída lentificada 70 ft				
20	Paralizado	fallo automático en pruebas de Percepción para Sin acciones este asalto Pierde bonus DES bonus a CA; -2 CA		15			Palma temblorosa Movimiento Rápido +50 ft Drunken Strength 3d6	Muerte Retrasada (el cual otorga +20 a pruebas de Acr 3 ki points	obacia para salta	
Nº I	DOTES ADICIONALES ☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate vel ☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva					2d8 2d6 / 3d8	Reserva Ki (adamantino) Caída Lentificada 80' Drunken Resilience 2/ –	Trata ataques sin arma como armas adamantinas		
Nivel 1	□ Presa l	Presa Mejorada		17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva		
Nivel	□ Puño d	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada		18			Movimiento Rápido +60 ft Caída Lentificada 90'	(el cual otorga +24 a pruebas de Acr	obacia para salta	
6	□ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad		19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/-	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points			
Nivel 10	☐ Crítico ☐ Atrapa	-	e la Medusa ue elástico	20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentificada Cualquier di Drunken Strength 4d6	Considerado un Ajeno stancia 4 ki points		
	PUNTOS	-					RESERV	A DE KI		
Nivel 7	CURACIÓ	N Nivel de Monje		CAPAC			rel de Monje	RESERVA DE K	DRUNKE KI KI	
Palma Temblorosa			$= (\div 2) + SAB $							
	DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje			ACROBACIAS						
Nivel 15	días =			MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS CD Acrobacias = Del oponente BMC MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente a mitad de velocidad a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa						
	CD SALV CD Nivel de Monje									
		= 10 + (÷2)+SAB	CATT	0.00	Distanc	sia 5' 10' 15' 20'	25' 30' 35' 40' 45'	50' 55'	
YO PERFECTO				SALT	J DE	LONGITU Distand		25 30 35 40 45 5' 6' 7' 8' 9'	50 55 10' 11'	
Nivel	minune a riconizar i cisona y otros cicotos que			GRAN	SAL		CD 4 8 12 16	20 24 28 32 36 rada 10' de tu movimiento estándar por	40 44	
20	afecten a no ajenos. Reducción de daño 10/Caótico			COGE	R SAI	LIENTE (la un salto por 4 o menos	cholina de 30	

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída