DRUNKEN Nivel de Monje **MASTER** (MONJE) Bonus Clase Armadura **BONUS CA** Nivel de Monje **BONUS BMC** (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR PUÑETAZO ATURBIROR Niveles AL DÍA Monie No-Monie ÷ 4 PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) CD SALV DC Nivel de Monje Nivel Aturdido Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA No puede correr o cargar Fatigado -2 a Fuerza y Destreza Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas Pierde DES bonus to AC: -2 CA Cegado -4 on **FUE** y **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking 0 DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio Paralizado Sin acción este turno 20 Pierde bonus Des a CA; -2 CA **DOTES ADICIONALES** □ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate Nivel □ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa □ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Nivel □ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada □ Derribo mejorado □ Movilidad □ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa Nivel ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico Dlonitud Con

1

8

12

16

1

6

10

	Pienitud Corporai				
Nivel 7	PUNTOS CURACIÓN	Nivel de Monje			

Nivel 15	DÍAS DAYS	Nivel de Monje
	días	=
	CD SALV DC	Nivel de Monje
		=10+(÷2)+ SAB

Palma Temblorosa

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

MONIE				
Nivel d Monje	de Dotes Adiciona	les sin Armas	Armour Class Bonus	,,2
1	•	Peq / Gde d6 d4 / d8	Ráfaga de Golpes Impacto sin Arma Stunning Fist	Usa una acción de asalto completo para más ataques Trata manos, pies, rodillas y codos com armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2			Evasión	Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito
3			Movimiento Rápido +10 ft Entrenamiento en Maniobras Drunken Ki	Concede +4a Acrobacias Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular CMB +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4		d8 d6/2d6	Reserva Ki (mágico) Caída lentificada 20 ft	Trata ataques sin arma como armas mágicas Reduce altura de caida, usando un muro
5			High Jump	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki
_			Drunken Strength 1d6 Movimiento Rápido +20 ft	Inflige daño extra - 1 ki point Concede +8a Acrobacias
6			Caída lentificada 30 ft	Concede +6a Actobactas
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos ki
8		d10 d8/2d8	Caída lentificada 40 ft	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 ft	Evita mitad del daño cuando se falla una Salv. Ref. Concede +12 a Acrobacias
10	-		Reserva Ki (legal) Caída lentificada 50 ft Drunken Strength 2d6	Trata ataques sin arma como armas legales 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 Concede +16 a Acrobacias
13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction
14			Caída lentificada 70 ft	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft Drunken Strength 3d6	Muerte Retrasada Concede +20 a Acrobacias 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 ft Caída lentificada 90 ft	Concede +24a Acrobacias
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Considerado un Ajeno Caída lentificada Cualquier distancia Drunken Strength 4d6 4 ki points	

DRUNKEN CAPACIDAD RESERVA KI Nivel de Monje RESERVA KI ΚI

RESERVA KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente **BMC**

a mitad velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMCO al movimiento a vel. completa

10ft 20ft 25ft 30ft 35ft 40ft 55ft Distancia 5ft 15ft SALTO DE LONGITUD 5 25 30 35 40 50 55 10 15 20 45 2ft 4ft 5ft 6ft 7ft 8ft 9ft 10ft 11ft Distancia 1ft **GRAN SALTO** CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40

Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos CAÍDA CD 15 Acrobacias

si falla un salto por 4 o menos ignorar 10ft de daño de caída