Daño MASTER Nivel de Dotes Golpe Monj&dicionales in Arma (MONJE) **Armour Class Bonus** Peq / Gran **BON CLASE DE 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 Stunning Fist Aturdo (u otros efectos) al objetivo durante 1 asalto Nivel de + Monje Evasión Evita todo daño con Salv Ref exitosa 2 **BON BONUS** Movimiento Rápido +10' (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) (Redondear abajo) Entrenamiento en Maniobras Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular CMB 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bon sólo se 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' Reduce altura efectiva de caída usando un muro d6/2d6 PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles High Jump Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto No-Monie AL DÍA Monie +20a pruebas de salto - 1 punto de ki 5 Drunken Strength 1d6 Inflige daño extra - 1 ki point PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) Movimiento Rápido +20' (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Caída Lentificada 30' CD DC Nivel de Wholeness of Body 7 Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki Monie d10 8 Caída Lentificada 40' d8 / 2d8 Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re Nivel Evasión Mejorada 9 Aturdido Movimiento Rápido +30' (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) 1 Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Fatigado No puede correr o cargar 10 Caída Lentificada 50' -2 a Fuerza y Destreza Drunken Strength 2d6 2 puntos ki 8 Indispuesto -2 a tiradas de ataque, de daño, de salvación, de habilidades y pruebas de características Drunken Courage Inmune al miedo Puede hacer acción estándar o de movimiento, 12 Groqui Paso abundante Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de k pero no ambas 2d6 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) Movimiento Rápido +40' 12 Pierde bon de bonus to AC: -2 CA Cegado d10 / 3d6 16 Caída Lentificada 60' -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking 0 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction DC 10 Acrobatics to move more than half speed Ensordecido - 4 a inciativa; 20% probabilidad de fallo al atacar Caída Lentificada 70' 14 -4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s Quivering Palm Muerte Retrasada Paralizado Sin acción este turno Movimiento Rápido +50' (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 20 15 Pierde bonus Des 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' ☐ Pillar 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 de escorpión 17 Lengua del Sol y de la Luna Habla con cualquier criatura viva □ Lanzar cualquier cosa Movimiento Rápido +60' (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) 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/-☐ Ira de la Medusa □ Crítico Mejorado Nivel Perfect Self Considerado un Ajeno 2010 10 □ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico 20 Caída Lentificada Cualquier distancia 2d8 / 4d8 Drunken Strength 4d6 4 ki points PLENITUD CORPORAL **PUNTOS CURACIÓN** Nivel Monie Nivel CAPACIDAD DRUNKEN 7 RESERVA DE KI **RESERVA DE KI** = Nivel Monje KI **Temblorosa** DÍAS DAYS Nivel Monie ACROBATICS = días a mitad de velocidad MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA Nivel CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa CD DC Nivel de 15 MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad Monie CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa 55' Distancia 5 10' 25' 40 SALTO DE LONGITUTO 5 10 15 20 25 30 35 40 50 55 45 YO PERFECTO 4' 5' 6' 11' Distancia 3' 8' 91 10 Considerado un Ajeno **GRAN SALTO** 8 12 20 24 28 32 CD 4 16 36 40 44 Immune to Charm Person and other effects that Habilidad Acrobacias + for cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30' 20 target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico

COGER SALIENTE

CAÍDA

CD 20 Salv Ref

CD 15 Acrobacias

si falla un salto por 4 o menos

Ignorar 10' de daño de caída

MONJE

DRUNKEN

Nivel de

Monje