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 ATURIMIDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monie ÷ 4 PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) HOY CD SALV DC Nivel de Monje Nivel Aturdido 1 Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA No puede correr o cargar Fatigado -2 a Fuerza y Destreza 8 Indispuesto -2 a tiradas ataque, de dañor, Salv, habilidades y aptitudes Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, 12 pero no ambas Pierde DES bonus to AC; -2 CA 16 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 1 □ Presa Mejorada ☐ Estilo del escorpión □ Lanzar cualquier cosa □ Puño del Gorgón ☐ Embestida mejorada Nivel □ Desarme mejorado ☐ Finta mejorada 6 □ Derribo mejorado □ Movilidad ☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa Nivel **10** ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico **Plenitud Corporal PUNTOS CURACIÓN** Nivel Monje Nivel 7

•	Palı	ma	Temblorosa	a .	# 1
Nivel 15	DÍAS DAYS		Nivel Monje		
	días	=			
	CD SALV DC		Nivel de Monje		
		=:	/	÷2)+	SAB

CAÍDA

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

``			MON	NJE , (
Nivel de Monj&	e Dotes diciona	lles sin Armas	America Clare Descri	
1	•	Peq / Gde d6 d4 / d8	Armour Class Bonus 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) 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 Drunken Strength 1d6	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki Inflige daño extra - 1 ki point
6	-		Movimiento Rápido +20 ft Caída lentificada 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
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. (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction
14			Caída lentificada 70 ft	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50 ft Drunken Strength 3d6	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Caída lentificada Cualquier dis Drunken Strength 4d6	Considerado un Ajeno tancia 4 ki points

DRUNKEN CAPACIDAD RESERVA KI RESERVA KI Nivel Monje KI

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = DMC del CMD						a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa					
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa											
Distancia SALTO DE LONGITUD		10ft 10	15ft 15	20ft 20	25ft 25	30ft 30	35ft 35	40ft 40	45ft 45	50ft 50	55ft 55
GRAN SALTO Distancia		2ft 8	3ft 12	4ft 16	5ft 20	6ft 24	7ft 28	8ft 32	9ft 36	10ft 40	11ft 44
Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft											
COGER SALIENTE CD	20 Salv. Reflejos si falla un sa				lto por 4	o menos	3				

ignorar 10ft de daño de caída

CD 15 Acrobacias