DRUNKEN Nivel de Monje **MASTER** (MONJE) **BON CLASE DE ARMADURA BONUS** CA Nivel de + Monje **BON BONUS** (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso **PUÑETAZO ATURDIDOR** PUÑETAZO ATURIMIDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monje ÷ 4 PUÑETAZO ATURDIDOR (Redondear abajo) SALV DE Nivel de FORTALEZA CD Monje ÷ 2 = 10 + Nivel Aturdido 1 Sin acción este turno Pierde bonus Des a CA; -2 CA No puede correr o cargar 4 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** ☐ Pillar desprevenido ☐ Reflejos de Combate Nivel ☐ Desviar Flechas □ □ □ Esquiva 1 □ Presa Mejorada ☐ Estilo de 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

Nivel 7	CURACIÓN =	Nivel Monje	
	Dolm		
	Palm	a Tembloros	a 🚜
	DÍAS DAYS	Nivel Monje	
Nivel 15	días	:	
	SALV DE FORTALEZA CD	Nivel de Monje	
	=	:10+(÷2)+ SAB
*	YO	PERFECTO	, (

YO	100	IN I	'n	7	12	a.la	ы	-
V 1 1	H 54		ч	ы	ы		ш	

Considerado un Ajeno

Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

<u> </u>			MON	NJE
Nivel de Monj a c	Dotes	Daño Golpe alesin Arma Peg / Gran	Armour Class Bonus	
1	•	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 como armas Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto
2			Evasión	Evita todo daño con Salv Ref exitosa
3			Movimiento Rápido +10' Entrenamiento en Maniobras Drunken Ki	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Usa nivel de monje en vez de BAB BABpara calcular C +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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de sa +20a pruebas de salto - 1 punto de ki
			Drunken Strength 1d6	Inflige daño extra - 1 ki point
6			Movimiento Rápido +20' Ralentizar Caída 30'	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki
8		d10 d8/2d8	Ralentizar Caída 40'	
9			Evasión Mejorada Movimiento Rápido +30 '	Evita la mitad del daño cuando se falla una Salv de Re (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	-		Reserva de Ki (legal) Ralentizar Caída 50' 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' Ralentizar Caída 60'	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Drunken Resilience 1/-	Damage reduction
14			Ralentizar Caída 70'	
15			Quivering Palm Movimiento Rápido +50' Drunken Strength 3d6	Muerte Retrasada (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 3 ki points
16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (adamantino) Ralentizar Caída 80' Drunken Resilience 2/ —	Trata ataques sin arma como armas adamantinas
17			Cuerpo Eterno Lengua del Sol y de la Luna	Sin penalización por edad o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva
18			Movimiento Rápido +60' Ralentizar Caída 90'	(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 Ralentizar Caída Cualquier dis Drunken Strength 4d6	Considerado un Ajeno tancia 4 ki points

CAPACIDAD RESERVA KI Nivel Monje	RESERVA DE KI	DRUNKEN KI
= (÷ 2) + SAB	000 000 +	

RESERVA DE KI

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad CD Acrobacias = DMC del CMD +10 al movimiento a vel. completa	
- To all morning a roll complete	
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa	
Distancia 5' 10' 15' 20' 25' 30' 35' 40' 45' 50' 55' SALTO DE LONGITUOD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55	
Distancia 1' 2' 3' 4' 5' 6ft 7ft 8' 9' 10' 11'	

si falla un salto por 4 o menos Ignorar 10' de daño de caída

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref

CD 15 Acrobacias

CAÍDA