DRUNKEN Nivel de				``	MONJE										,	
MASTER			Nivel de	Dotes	Daño Golpe											
(MONJE)				Monj&d	icional	lesin Arma	Bonificador	de Armadura								
Bonus Clase Armadura  BONUS CA  Nivel de			1	-	Peq / Gde <b>d6 d4 / d8</b>	Ráfaga de G Impacto sin Puño aturdio	olpes Arma	Trata	una acció a manos, de (u otro	pies, rodi	lillas y c	odos co	m arma			
+ CA Monje			2	2 Evasión Evita todo daño con					ño con Sa	on Salv. Ref. Con éxito						
BON +	DMC DMC	·	Redondear abajo)	3			Movimiento Entrenamien Drunken Ki	Rápido <b>+10'</b> Ito en Maniobras	Úsai	ual otorga nivel Mon emporary	nje en vez	z de <b>BA</b>	<b>B</b> para o	calcular	BMC	
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR					4 d8 Reserva Ki (mágico) Trata ataques sin arma d d6/2d6 Caída Lentificada 20' Reduce altura efectiva d											
PUÑETAZO ATURDINDOR Niveles AL DÍA Monje No-Monje						u0 / 2u0	Gran salto			de niveles						
= +( ÷4)			5			Drunken Str	ength <b>1d6</b>		a pruebas ge daño e					· 		
		PUÑETAZO ATURI HOY	PREdondear abajo)	6	•		Movimiento Caída lentifi	Rápido <b>+20 ft</b> cada <b>30 ft</b>	(el cu	ual otorga	a <b>+8</b> a pru	ıebas de	e Acroba	cia para	a saltar)	
	ALV CD	Nivel de Monje		7			Plenitud cor	poral	Cura	tus prop	ias herid	as - <b>2 p</b>	untos d	e ki		
		/	÷ 2 ) + SAB	8		<b>d10</b> d8/2d8	Caída lentifi	cada <b>40 ft</b>								
Nivel 1	Aturdido	Pierde <b>bonus DES</b> a <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>		9	Λ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·								uando se falla una Salv de R ebas de Acrobacia para salta			
4	Fatigado			10			Reserva Ki ( Caída Lentif	Trata	Trata ataques sin arma como armas legales							
8	Indienuaeto	-2 a Fuerza y Destreza -2 a tiradas de ataque, o				Drunken Str		2 pui	ntos ki							
		de salvación, de habilidades y pruebas de caracte					Drunken Cou	ırage	Inmu	ıne al mie	edo					
12 16	Grogui Cegado	pero no ambas egado Pierde bon de bonus to AC; -2 CA				2d6 d10 / 3d6	Paso abunda Movimiento Caída lentifi	Rápido <b>+40</b> ′		olaza mág ual otorga						
	<ul> <li>-4 a FUEy bon dehabilidad, Percepción opues</li> <li>50% probabilidad de fallar al atacar</li> <li>CD 10 de Acrobacias para moverse más de la mi</li> </ul>			oidad	normal	Drunken Res	silience 1/-	Dam	Damage reduction							
	Ensordecid	o -4 a inciativa; 20% prob	abilidad de fallo al atacar			noma	Caída lentifi	cada <b>70 ft</b>								
20	Paralizado	-4 en Percepción opuesta fallo automático en pruebas de Percepción para s Paralizado Sin acciones este asalto Pierde <b>bonus DES</b> bonus a CA; -2 <b>CA</b>					Palma temb Movimiento Drunken Stro	Rápido +50'	(el cu	rte Retras ual otorga <b>points</b>		ruebas (	de Acrob	acia pa	ıra salta	
	DOTES ADICIONALES		$\vdash$				Reserva Ki (adamantino)  Trata ataques sin arma como armas adama						damant	tinas		
Nivel	☐ Tomar desprevenido ☐ Reflejos de Combate ☐ Desviar flechas ☐ ☐ Esquiva ☐ Presa Mejorada ☐ Estilo de escorpión ☐ Lanzar cualquier cosa		16		2d8 2d6/3d8	Caída Lentif Drunken Res	icada 80'	11410	rataqueo		2 001110 1	arring a		indo		
1			17				Cuerpo Eterno Sin penalización por edad, o envejecimi Lengua del Sol y de la Luna Habla con cualquier criatura viva						niento a	artificial		
Nivel	□ Puño del Gorgón □ Embestida mejorada			18			Movimiento Caída Lentif	Rápido <b>+60 ft</b> icada <b>90'</b>	(el cual otorga <b>+24</b> a pruebas de Acrobacia para salta							
6	☐ Desarme mejorado ☐ Finta Mejorada ☐ Derribo Mejorado ☐ Movilidad		19	Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6  Drunken Resilience 3/-						2d6 da	damage - 4 ki points					
Nivel 10	☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar Flechas ☐ Ataque elástico  Plenitud Corporal			20		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída Lentif Drunken Stro	icada <b>Cualquier</b> d ength <b>4d6</b>	listancia	Considerado un Ajeno stancia 4 ki points						
PUNTOS			RESERVA DE KI													
Nivel	CTTD & CTÁRT			CAPAC	IDAD	)		RESERV	H.D.E	111				DR	RUNKE	
7	=		RESER										KI			
Palma Temblorosa					_] = (	÷ :	2 ) + SAF	3					+ ==			
	DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje							ACRO	BACIA	S						
Nivel	días =				MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad  CD Acrobacias = DMC del <b>Oponente</b> +10 al movimiento a vel. completa											
15	CD SALV	Mon		MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad  CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 al movimiento a vel. completa												
×		=10+( YO PERFECTO	÷2) + SAB	SALTO	DE I	Distand	<b>10</b> 5 10	15' 20' 15 20	25ft 25	30	35' 35	40' 40	45' 45	50ft 50	55ft 55	
Nivel 20	Considerado un Ajeno Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que			GRAN	SALT	Distand T <b>O</b> (	CD 4 8	3' 4ft 12 16 Acrobacias +p4ara	5' 20 cada 10	6ft 24 Oft de tu r	7' 28 movimien	8' 32 nto estai	9' 36 ndar poi	10' 40 r encima	11ft 44 a de 30f	
afecten a no ajenos.  Beducción de daño 10/Caótico				COGE	R SAT	IENTE (	CD 20 Salv F			alto nor 4			dai poi	CHOIIII	40 001	

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída