DRUNKEN Nivel de							MONJE									
	M	ASTER	Monje ;	Nivel de	Dotes	Daño Golpe										
		MONJE)		Monj≜d	icional	lesin Arma	D:6dd-									
BON CLASE DE ARMADURA BON A CA Nivel de				1	•	Peq / Gde d6 d4 / d8	Bonificador de Ráfaga de Gol Impacto sin A Puño aturdido	pes rma	Trata	una acción a manos, p de (u otros	pies, rodi	illas y co	odos con	n armas		
+	CA	L + (Monje	2			Evasión		Evita	todo dañ	io con Sa	ılv. Ref.	Con éxit	0		
	DMC	,	Redondear abajo)	3			Movimiento Ra Entrenamiento Drunken Ki	ápido +10' o en Maniobras	Usa	ual otorga nivel Monj emporary l	je en vez	de BA	B para ca	ılcular I		
sin carga, y no indefenso PUÑETAZO ATURDIDOR						d8 Reserva de Ki (mágico) Trata ataques sin arma como a de /2d6 Caída lentificada 20 ft Reduce altura efectiva de caída								ro		
PUÑETAZO ATURBITOGRA Niveles AL DÍA Monje No-Monje							Gran salto		+20 a	de el nivel a pruebas	de Salta	r - 1 pu i	nto ki	ara pru	ebas de	
	:	=+ (÷ 4)				Drunken Stren	igth 1d6	Inflig	ge daño ex	xtra - 1 p	unto ki				
		PUÑETAZO ATURI HOY	OIDOR (Redondear abajo)	6			Movimiento Ra Caída lentifica		(el cı	ual otorga	a +8 a pru	ebas de	e Acrobac	ia para	saltar)	
CD SALV CD		Nivel de Monje		7			Plenitud corpo	oral	Cura	tus propi	as herida	as - 2 p i	untos ki			
		,	÷ 2) + SAB	8		d10 d8/2d8	Caída lentifica	nda 40 ft								
Nivel 1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde bonus DES a C		9			Evasión Mejor Movimiento R			n mitad de ual otorga						
4	Fatigado	No puede correr o carga -2 a Fuerza y Destreza	10		Reserva Ki (legal) Caída Lentificada 50' Drunken Strength 2d6 Trata ataques sin arma 2 puntos ki						a como armas legales					
8	Indispuesto	-2 a tiradas ataque, de c Salv, habilidades y aptit	11			Drunken Coura			ine al mie	do						
12 16	Grogui Cegado	Puede hacer acción estándar o de movimiento, pero no ambas Pierde bon de bonus to AC; -2 CA				2d6 d10/3d6	Paso abundan Movimiento Ra Caída lentifica	ápido +40 ′	Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 punt (el cual otorga +16 a pruebas de Acrobacia para sa							
	0	-4 a FUE y bon de habilidad, Percepción opues			ncidad		Drunken Resil		Damage reduction							
	Ensordecido	o -4 Iniciativa; 20% de fall -4 en Percepción opuesi	lo cuando atacas	14		nomiai	Caída lentifica	nda 70 ft								
20	fallo automático de Percepción con pruebas soni Paralizado Sin acciones este asalto Pierde bonus DES bonus a CA; -2 CA			15			Palma temblo Movimiento Ra Drunken Stren	ápido +50 ′	(el ci	Muerte Retrasada (el cual otorga +20 a pruebas de Acrobacia para salta 3 ki points						
×	DOTES ADICIONALES □ Tomar desprevenido □ Reflejos de Combate		16		2d8 2d6/3d8	Reserva Ki (ad Caída Lentifica Drunken Resil	ada 80'	Trata	Trata ataques sin arma como armas adamantinas							
Nivel 1	□ Presa I	□ Desviar flechas □ □ □ Esquiva □ Presa Mejorada □ Estilo de escorpión □ Lanzar cualquier cosa		17			Cuerpo Eterno Lengua del So			Sin penalización por edad, o envejecimiento artificial Habla con cualquier criatura viva						
Nivel	□ Puño d	el Gorgón 🗆 Emb	estida mejorada	18	•		Movimiento Ra Caída Lentifica		(el cı	ual otorga	a +24 a pr	uebas d	de Acroba	acia par	a saltar	
6	□ Desarme mejorado □ Finta Mejorada □ Derribo Mejorado □ Movilidad		19				Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6 damage Drunken Resilience 3/-						ki poin	its		
Nivel 10	☐ Crítico mejorado ☐ Ira de la Medusa ☐ Atrapar flechas ☐ Ataque elástico Plenitud Corporal			20		2d10 2d8 / 4d8	Yo perfecto Caída lentifica Drunken Stren	nda Cualquier di Igth 4d6	stancia	Considerado un Ajeno tancia 4 ki points						
	PUNTOS				RESERVA DE KI											
Nivel 7	CURACIÓN Nivel de Monje			CAPAC			vol do Monio	el de Monje RESERVA DE KI						DRU KI	UNKE	
	Palma Temblorosa			RESER	VAN	= (÷ 2) + SAE	3				-	F		
	DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje							ACROE	RACIA	2						
Nivel	C	días =	ACROBACIAS MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS AMENAZADAS a mitad de velocidad CD Archaeias - Del apprente BMC + 10 al movimiento a vel completa													
15	CD SALV	Mon	CD Acrobacias = Del oponente BMC +10 al movimiento a vel. completa MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente BMC0 al movimiento a vel. completa													
X		=10+(YO PERFECTO	÷2)+SAB	SALTO	D DE I	Distance LONGITU	D 5 10	15ft 20' 15 20	25' 25	30ft 30	35' 35	40' 40	45	50' 50	55ft 55	
Nivel 20	Considerado un Ajeno Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.			GRAN	SALT	Distand FO (CD 4 8	3' 4ft 12 16 .crobacias †94ra	5' 20 cada 10	6ft 24 Oft de tu m	7ft 28 novimien	8' 32 ito estar	36	10' 40 encima	11ft 44 de 30ft	
Reducción de daño 10/Caótico					RSAT	IENTE (fleins si fal								

ignorar 10ft de daño de caída

CD 15 Acrobacias

CAÍDA

salto