Monje **MASTER** Daño Nivel de Dotes Golpe Monj&dicionales Armas (MONJE) Bonificador de Armadura Peq / Gde **Bonus Clase 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 Puño aturdidor Aturde (u otros efectos) al objetivo 1 asalto Nivel de + Monje Evasión Evita todo daño con Salv. Ref. Con éxito 2 BON BMC Movimiento Rápido +10' (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) (Redondear abajo) Entrenamiento en Maniobras Usa nivel Monje en vez de BABpara calcular BMC 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bonus solo 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 ft Reduce altura efectiva de caída usando un muro d6/2d6 PUÑETAZO ATURDIDOR Niveles Gran salto Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta No-Monie AL DÍA Monie +20a pruebas de Saltar - 1 punto ki 5 Drunken Strength 1d6 Inflige daño extra - 1 punto ki $\textbf{PU\~NETAZO ATURDIDOR}^{\text{(Redondear abajo)}}$ Movimiento Rápido +20' (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) 6 Caída Lentificada 30' CD SALV CD Nivel de 7 Plenitud corporal 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 ft (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar 1 Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa CA; -2 CA Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Fatigado No puede correr o cargar 10 Caída lentificada 50 ft -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 Grogui Puede hacer acción estandar o de movimiento, 12 Paso abundante Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k pero no ambas 2d6 (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar Movimiento Rápido +40 ft 12 Pierde DES bonus to AC: -2 CA Cegado d10/3d6 16 Caída Lentificada 60' -4 a FUEy DEShabilidades, Percepción opuesta 50% de fallo cuando atacas 0 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction CD 10 Acrobacias para mover mas de vel. Media Ensordecido - 4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas Caída lentificada 70 ft 14 -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonio Palma temblorosa Muerte Retrasada Paralizado Sin acciones este asalto Movimiento Rápido +50 ft (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar) 20 15 Pierde bonus DESbonus 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' ☐ Tomar 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 la Luna Habla con cualquier criatura viva □ Lanzar cualquier cosa Movimiento Rápido +60 ft (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar 18 □ Puño del Gorgón ☐ Embestida Mejorada Caída lentificada 90 ft 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/-□ Crítico mejorado □ Ira de la Medusa Nivel Yo perfecto 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** RESERVA DE KI **CURACIÓN** Nivel Monie Nivel CAPACIDAD DRUNKEN 7 RESERVA DE KI RESERVA KI Nivel Monje KI Palma Temblorosa DÍAS TEMBLOR Nivel Monie **ACROBACIAS** días a mitad de velocidad MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA Nivel CD Acrobacias = DMC del **Oponente** +10 a movimiento a vel. completa CD SALV CD Nivel de 15 MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad Monie CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa 55' Distancia 5 10' 15ft 25ft 30ft 40 45ft 50ft SALTO DE LONGITUTO 5 15 25 30 35 40 45 50 55 20 YO PERFECTO 11ft Distancia 4ft 5' 6ft 8' 9ft 10 Considerado un Aieno **GRAN SALTO** 20 28 32 CD 4 8 12 16 24 36 40 44 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft 20 afecten a no ajenos.

COGER SALIENTE

CAÍDA

CD 20 Salv. Reflejos

CD 15 Acrobacias

si falla un salto por 4 o menos

ignorar 10ft de daño de caída

MONJE

DRUNKEN

Reducción de daño 10/Caótico

Nivel de