

DRUNKEN MASTER (MONJE)

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear hacia abajo)

Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso

PUÑETAZO ATURDIDOR

PUÑETAZO ATURDIDOR AL DÍA

Niveles Monje No-Monje

$$= \left(\frac{\text{Niveles Monje No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear hacia abajo)

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

PUÑETAZO ATURDIDOR HOY

CD SALV DC

Nivel de Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

Nivel		
1	Aturdido	Sin acciones este asalto Pierde bonus DESa AC ; -2 AC
4	Fatigado	No puede correr o cargar -2 a Fuerza y Destreza
8	Indispuesto	-2 a tiradas ataque, de dañar, Salv, habilidades y aptitudes
12	Grogui	Puede hacer acción estandar o de movimiento, pero no ambas
16	Cegado	Pierde DES bonus to AC; -2 CA -4 on FUE y DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	o	
	Ensordecido	-4 Iniciativa; 20% de fallo cuando atacas -4 en Percepción opuesta fallo automático de Percepción con pruebas sonico
20	Paralizado	Sin acciones este asalto Pierde bonus DES bonus a CA; -2 AC

DOTES ADICIONALES

	<input type="checkbox"/> Tomar desprevenido	<input type="checkbox"/> Reflejos de Combate
Nivel	<input type="checkbox"/> Desviar flechas	<input type="checkbox"/> □ □ Esquiva
1	<input type="checkbox"/> Presa Mejorada	<input type="checkbox"/> Estilo del escorpión
	<input type="checkbox"/> Lanzar cualquier cosa	

Nivel	<input type="checkbox"/> Puño del Gorgón	<input type="checkbox"/> Embestida mejorada
6	<input type="checkbox"/> Desarme mejorado	<input type="checkbox"/> Finta mejorada
	<input type="checkbox"/> Derribo mejorado	<input type="checkbox"/> Movilidad

Nivel	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado	<input type="checkbox"/> Ira de la Medusa
10	<input type="checkbox"/> Atrapar flechas	<input type="checkbox"/> Ataque elástico

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

Nivel		Nivel de Monje
7		

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

días =

CD SALV DC

Nivel de Monje

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
20	Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje	Daño Golpe sin Armas	Peq / Gde	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 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 BAB para 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 caída, usando un muro
5			High Jump Drunken Strength 1d6	Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar +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 ki (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 distancia Drunken Strength 4d6	Considerado un Ajeno 4 ki points

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□

DRUNKEN KI

□□□
□□□
□□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	Distancia	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
GRAN SALTO	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft
	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE

CD 20 Salv. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

ignorar 10ft de daño de caída