

DRUNKEN MASTER (MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

$$\left[\text{Pole} \right] = \left[\text{Pole} \right] + \left(\frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

0000 0000
0000 0000
0000 0000

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

$$\left[\text{Pole} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** premia do **KP**; -2 **KP**
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zreżności
- 8** Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- 12** Zataczający może wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- 16** Oślepiiony Traci premię ze **ZR** bonus to AC; -2 **KP**
-4 do umiejętności opartych na **Si** **ZR** umiejętności, przeciwko Percepcji
- lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcję
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** premia do **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

Poziom

- 1** ☐ Odbijanie Strzał ☐ ☐ ☐ Uniki
☐ Doskonalsza Walka w Zaciśku
☐ Throw Anything

Poziom

- 6** ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka
☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta
☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Ruchliwość

Poziom

- 10** ☐ Doskonalsze Trafienie Królowej Medusy
☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom

7 $\left[\text{Pole} \right] = \left[\text{Pole} \right]$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\left[\text{Pole} \right] \text{ dni} = \left[\text{Pole} \right]$$

Poziom

15 **RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST**

$$\left[\text{Pole} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

- 20** Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty
które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Premia do KP	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
1	■	k6 Mały / Duży k4 / k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Oglusza
2	■		Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re...
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Drunken Ki	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMB +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4		k8 k6 / 2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany
5			Wysoki Skok Drunken Strength 1d6	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na... +20 do testów skakania 1 punkt ki Inflict extra damage - 1 ki point
6	■		Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki
8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9			Doskonalsze Uchylenie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego
10	■		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m Drunken Strength 2d6	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. 2 ki points
11			Pijany Tchórz	Immune to fear
12		2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Drunken Resilience 1/—	Damage reduction
14	■		Powolny Upadek 21m	
15			Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się +15m Drunken Strength 3d6	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 3 ki points
16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m Drunken Resilience 2/—	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17			Ponadczasowe Ciała Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być...
18	■		Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(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		2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek 30m Drunken Strength 4d6	Traktowany jako przybysz Dowolna Wysokość 4 ki points

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\left[\text{Pole} \right] = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

UDERZENIE KI

0000 0000
0000 0000
0000 0000

DRUNKEN KI

0000 0000
0000 0000
0000 0000

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie **OMB**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

		Odległość	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
DŁUGI SKOK	ST	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
		Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
WYSOKI SKOK	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	
		Zwinność +4											na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m
CHWYTANIE KRAWEDEK	ST	15	Zwinność										Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej
UPADEK	ST	15	Zwinność										Aby zignorować 3m obrażeń od upadku