

DRUNKEN MASTER (MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

$$= RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

$$= \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right) + RZT$$

(Zaokrąglane w dół)

0000 0000
0000 0000
0000 0000

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRpremia do KP; -2 KP
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- 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 ZRumiejętności, przeciwko Percepcji
- lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powoła prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

Poziom

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

Poziom

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

Poziom

- 10** ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy
☐ Chwytność Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom

$$7 \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) =$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) \text{ dni} =$$

Poziom

- 15** RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST ☐ Poziom
Mnicha

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

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 Premie Obrażenia
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Oszałamiająca Pięść

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Oglusza

2

■

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na ranę

3

Szybkie Poruszanie się +3m
Mistrz Manewrów
Drunken Ki

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby 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
+20do 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 Ciało
Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

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 4d6
Drunken Strength 4d6

Traktowany jako przybysz
Dowolna Wysokość
4 ki points

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

UDERZENIE KI

0000

0000

0000

0000

0000

0000

DRUNKEN
KI

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 |
|-------------|----|-----------|------|----|------|----|------|----|-------|-----|-------|-----|-------|
| DEŁUGI 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 KRAWEDEZ RZ. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku