DRUNKEN MASTER
(MNICH)

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS: + KP

OMB BONUS: + OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ: = Poziom Mnicha + (Inne Poziomy ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST: = 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

Poziom		
1	Oszołomiony	Brak akcji w tej rundzie Traci **ZR** bonus to **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 się	Może wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie
16	Oślepiony lub Głuchota	Traci premię ze **ZR** bonus to AC; -2 **KP** -4 on **S** and **ZR** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
20	Sparaliżowany	Brak akcji w tej rundzie Traci **ZR** bonus to AC; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

Poziom 1
- ☐ Co popadnie
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki
- ☐ Styl Skorpiona

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

Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Oko Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY LECZENIA = Poziom Mnicha

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI: dni = Poziom Mnicha

Poziom 15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST: = 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

IDEALNE JA

Poziom 20

Traktowany jako Przybysz
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 Mały / Duży		
1	■	k6 k4 / k8	Armour Class Bonus Grad Ciosów Uderzenie bez broni Stunning Fist	 Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
2	■		Uchylanie	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 **CMB** **+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			High Jump 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			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - **2 ki points**
8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9			Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się **+9m**	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m Drunken Strength **2d6**	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. **2 ki points**
11			Drunken Courage	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			Quivering Palm 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	Perfect Self Powolny Upadek **Dowolna Wysokość** Drunken Strength **4d6**	Traktowany jako przybysz **4 ki points**

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ = (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

UDERZENIE KI + **DRUNKEN KI**

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR — ST Zwinności = Przeciwnika **CMD**
z połową prędkości
+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA — ST Zwinności = 5 + Wrogie **CMD**
z połową prędkości
+10 do poruszania się z pełną prędkością

DŁUGI SKOK	Odległość	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	ST	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
WYSOKI SKOK	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Zwinność +4 — na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAWĘDZI — ST 20 Rz. Obr. na Refleks — Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK — ST 15 Zwinność — Aby zignorować 3m obrażeń od upadku