DRUNKEN Poziom **MNICH** Mnicha Obrażenia PozionPremiowe_ . . . **MASTER** Mnicha Atuty bez Broni (MNICH) Mały / Duży Armour Class Bonus PREMIA DO KLASY PANCERZA Grad Ciosów Używa akcji ataku w celu uzyskanja wjecej ataków k6 1 Uderzenie bez broni Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń KP BONUS k4/k8 Stunning Fist Odłusza Poziom Mnicha Uchylanie Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re 2 **OMB BONUS** Szybkie Poruszanie się +3m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) (Zaokrąglane w dół) Mistrz Manewrów Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMB 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga k8Uderzenie Ki (magia) Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny OSZAŁAMIAJACA PIEŚĆ 4 Powolny upadek 6m Redukuje efekty spadania używając ściany k6/2k6 OSZAŁAMIAJĄCA PŁĘŚĆ Inne High Jump Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na Mnicha NA DZIEŃ Poziomy +20do testów skakania 1 punkt ki 5 Drunken Strength 1d6 Inflict extra damage - 1 ki point OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ krąglane w dół) Szybkie Poruszanie się +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Powolny Upadek 9m RZ. ORB. NA Poziom 7 Wholeness of Body Ulecz swoje rany - 2 ki points WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha k10 8 Powolny Upadek 12m k8/2k8 Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego Doskonalsze Uchylanie Poziom 9 Szybkie Poruszanie się +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) 1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie Traci ZR bonus to KP; -2 KP Uderzenie Ki (praworządność) Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna Nie może biegać i szarżować Zmęczony 10 Powolny Upadek 15m -2 Siły i Zręczności Drunken Strength 2d6 2 ki points 8 -2 do testów ataku, obrażeń, Chory Pijany Tchórz umiejętności oraz rzutów obronnych 11 Immune to fear Zataczający słęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, 12 Daleki krok Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki ale nie obydwie 2k6 Szybkie Poruszanie się **+12**m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) 12 Traci premie ze ZR bonus to AC: -2 KP Oślepiony k10/3k6 16 Powolny Upadek 18m -4 on S and ZR skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking lub 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie Głuchota Powolny Upadek 21m 14 -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na d wieku Quivering Palm Opóźniona Śmierć Sparaliżowan prak akcji w tej rundzie 15 Szybkie Poruszanie się +15m (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 20 Traci ZR bonus to AC; -2 KP Drunken Strength 3d6 3 ki points **ATUTY PREMIOWE** Uderzenie Ki (adamantyt) Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy 2k8 16 Powolny Upadek 24m □ Co popadnie □ Zmysł Walki 2k6/3k8 Drunken Resilience 2/-Poziom Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki Ponadczasowe Ciało Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być □ Doskonalsza Walka w 🗷 w 🛣 trycli 🕏 korpiona 17 Język Słońca i Księżyca Może rozmawiać z dowolną żywą istotą □ Throw Anything (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) Szybkie Poruszanie sie +18m 18 □ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka Powolny Upadek 27m Poziom ☐ Doskonalsze Rozbrajaīi@oskonalsza Finta Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points 19 □ Doskonalsze Obalanie □ Ruchliwość Drunken Resilience 3/-Poziom Doskonalsze Trafienie Krytyjeznie dusy Perfect Self Traktowany jako przybysz 2k10 10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku 20 Powolny Upadek Dowolna Wysokość 2k8 / 4k8 4 ki points Drunken Strength 4d6 JEDNOŚĆ CIAŁA **PUNKTY** IIDERZENIE KI Poziom LECZENIA Poziom Mnicha UDERZENIE KI DRUNKEN 7 UDERZENIE KI ILOŚĆ Poziom Mnicha KI DRŻACA PIEŚĆ DRŻENIE DNI Poziom Mnicha **ACROBATICS** dni RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći Poziom ST Zwinności = Przeciwnika CMD +10 do poruszania się z pełną prędkością RZ. ORB. NA Poziom 15 RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połowa prędkośći WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD +10 do poruszania sie z pełna predkościa

IDEALNE IA

Traktowany jako Przybysz

20

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos

10,5m 12m Odległość 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 13,5m 15m **DŁUGI SKOK** 30 50 55 ST 5 10 15 20 25 35 40 45 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 20 24 28 32 40 44 12 16 36 Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAW\$D2D Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku