

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

Inne
Poziomy

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

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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
lub umiejętności, przeciwnko Percepcji
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 ZR premia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

Poziom

☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki

1 ☐ Doskonalsza Walka w Złoty korpiona
☐ Throw Anything

Poziom

☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka

6 ☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta

☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Ruchliwość

Poziom

☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy

10 ☐ Chwytywanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

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

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

15 RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

20 Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Obrażenia
Premiowe z Ataku
Mnicha Atuty 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
Oglusza

2

■

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na

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

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 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

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

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 4d6
Drunken Strength 4d6

Traktowany jako przybysz
Dowolna Wysokość
4 ki points

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐

DRUNKEN
KI

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

ACROBATICS

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 KRAWĘDZI

ST

15

Zwinność

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST

15

Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku