

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)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Poziom

- Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do KP; -2 KP
- Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- Zataczający może wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- Oślepiiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, przeciwko Percepcji
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż poowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dzwisku
- Spalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- Poziom
- 1
- ☐ Co popadnie
 - ☐ Zmysł Walki
 - ☐ Odbijanie Strzał
 - ☐ Uniki
 - ☐ Doskonalsza Walka w Zwycięst
 - ☐ Throw Anything
- Poziom
- 6
- ☐ Pięść Gorgony
 - ☐ Doskonalsza Szarża Byka
 - ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
 - ☐ Doskonalsza Finta
 - ☐ Doskonalsze Obalanie
 - ☐ Ruchliwość
- Poziom
- 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Królowej Medusy
 - ☐ Chwyatanie Strzał
 - ☐ Atak z Daskoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

7

$\text{Poziom Mnicha} = \text{PUNKTY LECZENIA}$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom

13

$\text{Poziom Mnicha} = 10 + \text{CZARY NA CZARY}$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom

15

$\text{Poziom Mnicha} = \text{DRŻENIE DNI}$

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom

15

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

20

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

MNICH

Obrażenia
Premiowe z Ataku
Mnicha Atuty 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

■

Uchylanie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

3

Szybkie Poruszanie się +3m
Mistrz Manewrów
Spokojny Umysł

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

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

Czystość Ciała

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na
+20do testów skakania 1 punkt ki
Odporny na wszystkie choroby

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 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

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11

Diaamentowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

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

Diaamentowa Dusza

Odporność na czary

14

■

Powolny Upadek 21m

15

Drżąca Pięść
Szybkie Poruszanie się +15m

Opóźniona Śmierć
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)
Powolny Upadek 24m

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

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

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

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POŁE 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
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 KRAWDZIO RZ. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku