MNICH	Poziom Mnicha
GRAD CIOSÓV	V
GRAD CIOSÓW PREMIA	
JEDNOŚĆ CIAŁ	A ,
PUNKTY LECZENIA NA DZIEŃ Poziom Mnicha	
= ×2	
Punkty Wyleczone	
	7
	pw
DALEKI KROF	
POZIOM CZARUJĄ ZEGOMICKEL	
= ÷2	(Zaokrąglane w dół)
DIAMENTOWA D	USZA
CZARY NA CZARY Poziom Mnicha	
= 10 +	
DRŻĄCA PIĘŚ	Ć
DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	
=	-
RZ. OBR. ST Poziom Mnic	ha
= 10 + (÷ 2) + RZT
PUSTE CIAŁO	" (
ETERYCZNOŚĆ RUNDY Poziom Mnicha	Dund Daioi-:
rund =	Rund Dzisiaj
iDEALNE JA	
Traktowany jako przybysz	

Odporny na Zauroczenie i inne efekty działające na nie-przybyszów. redukcja obrażeń 10/magia

8	☐ Powolny Upadek 12m		
9	☐ Doskonalsze Uchylanie	Połowa obrażeń w przypadku nieudanego rzutu na refleks	
10	□ { Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Cios bez broni traktowany jako broń praworządna	
11	□	Odporny na wszystkie trucizny	
12	□ { Daleki Krok Powolny Upadek 18m	Może użyc Drzwi Poprzez Wymiary raz na dzień	
13	□ Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
14	☐ Powolny Upadek 21m		
15	□ Drżąca Pięść	Opóźnia śmierć na ilość dni równych poziomowi mnicha, raz	na tyd
16	□ { Uderzenie Ki (Adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy	
17	□	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może l Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	yć m
18	☐ Powolny Upadek 27m		
19	☐ Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny	
20	□ { Idealne Ja Powolny Upadek dowolna wyso	Traktowany jako przybysz okośc	

MNICH

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny

Redukuje efekty spadania używając ściany

Unika wszystkich obrażeń w przypadku udanego rz. obr. na refleks

Dłonie traktowane jako broń

+2 do rz. obr. przeciw oczarowaniom

Odporny na wszystkie choroby

Leczenie ran

Poziom Mnicha

2

3

4

5

6

7

Grad Ciosów

☐ Uchylanie ☐ Spokojny Umysł

□ Czystość Ciała

☐ Jedność Ciała

☐ Powolny Upadek 9m

Uderzenie bez broni

Uderzenie Ki (magia) Powolny Upadek 6m