

MASTER OF MANY STYLES (MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom Mnicha

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

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

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

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 Zręczności
- 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**do **KP**; -2 **KP**
-4 do umiejętności opartych na **Si** **ZR**umiejętności, przeciwko **Percepcji**
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na **Percepcję**
automatycznie oblewa testy **Percepcji** oparte na **dźwięku**
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR**premia do **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- 1** _____
- 2** _____
- 6** _____
- 10** _____
- 14** _____
- 18** _____

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY

Poziom **LECZENIA**

Poziom Mnicha

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

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom

Poziom Mnicha

$$13 \left[\text{ } \right] = 10 +$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

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

MNICH

Poziom Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Premia do KP	
1	■	k6 k4 / k8	Fuse Style 2 Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Use two styles at once Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Oglusza
2	■		Uchylenie	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 BPA aby 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 Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9		Doskonalsze Uchylenie Szybkie Poruszanie się +9m		Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego
10	■	Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m		Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna...
11		Diaamentowe Ciała		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 Fuse Style 4		Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Enter up to 4 stances immediately - 1 punkt ki
16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamanty) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17		Ponadczasowe Ciała 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		Puste Ciała		Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
20		2k10 2k8 / 4k8	Perfect Style Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

AKROBATYKA

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
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

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