

# MASTER OF MANY STYLES (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

Mnicha

Inne  
Poziomy

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

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

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

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

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

## DIAMENTOWA DUSZA

Poziom CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

$$13 \text{ [Pole]} = 10 + \text{[Pole]}$$

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

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

## MNICH

Poziom Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Premia do KP	
1	■	Mały / Duży <b>k6</b> 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 +2 do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4		<b>k8</b> 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 +20 do testów skakania <b>1 punkt ki</b> 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 - <b>2 punkty ki</b>
8		<b>k10</b> 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		<b>2k6</b> k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - <b>2 punkty ki</b> (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 - <b>1 punkt ki</b>
16		<b>2k8</b> 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 - <b>3 punkty ki</b>
20		<b>2k10</b> 2k8 / 4k8	Perfect Style Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

## UDERZENIE KI

UDERZENIE KI  
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

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	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 KRAWĘDZÓW

ST 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