

QINGGONG MONK

Poziom  
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

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

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne  
Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

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

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRpremia 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 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 potowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie  
-4 do rzutów na Percepcje  
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na d
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

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

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI  
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

MOCE KI

KI POWER  
SAVE DC

Poziom  
Mnicha

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

MNICH

Poziom PremiowdUnarmed  
Mnicha Atuty Strike

Mały / Duży

**1** ☒ **k6**  
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** ☒ 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 BPAaby obliczyć OME  
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

**4** **k8**  
k6 / 2k6 Uderzenie Ki (magia)

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny

**5** Czystość Ciała

Odporny na wszystkie choroby

**6** ☒ Szybkie Poruszanie się **+6m**  
Powolny Upadek **9m**

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

**8** **k10**  
k8 / 2k8 Powolny Upadek **12m**

**9** Doskonalsze Uchylenie  
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

**12** **2k6**  
k10 / 3k6 Szybkie Poruszanie się **+12m**  
Powolny Upadek **18m**

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

**14** ☒ Powolny Upadek **21m**

**15** Szybkie Poruszanie się **+15m**

(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

**18** ☒ Szybkie Poruszanie się **+18m**  
Powolny Upadek **27m**

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

**20** **2k10**  
2k8 / 4k8 Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**

MOCE KI

Poziom

**4**

Poziom

**5**

Poziom

**7**

Poziom

**11**

Poziom

**12**

Poziom

**13**

Poziom

**15**

Poziom

**17**

Poziom

**17**

Poziom

**19**

Poziom

**20**