

MASTER OF MANY STYLES (MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

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

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

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

0000 0000
0000 0000
0000 0000

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

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 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 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 ZRpremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Poziom

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom

$$7 \text{ } = \text{Poziom Mnicha}$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom

$$13 \text{ } = 10 + \text{Poziom Mnicha}$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom
Mnicha

$$\text{dni} = \text{Poziom Mnicha}$$

Poziom

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

MNICH

Poziom Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Premia do KP	
1	■	Mały / Duży 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 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 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 ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

0000 0000
0000 0000
0000 0000

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

	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
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 KRAWDZIEZÓW

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