

# 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

Mnicha Inne Poziomy

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

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

(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 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 poowa prędkości

Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie  
-4 do rzutów na Percepcję  
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dzwiku

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 Złoty Skorpion  
☐ Throw Anything

Poziom ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka

6 ☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta

☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Ruchliwość

Poziom ☐ Doskonalsze Trafienie ☐ Ogień Medusy

10 ☐ Chwyatanie Strzał ☐ Atak z Daskoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

### PUNKTY LECZENIA

Poziom

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

## DIAMENTOWA DUSZA

### CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

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

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

### DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

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

## IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

20 które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

# MNICH

Poziom  
Mnicha

Obrażenia  
z Ataku  
bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP  
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

■

Uchylanie

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

9

Doskonalsze Uchylanie  
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 Ciało

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

Opóźniona Śmierć  
(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

17

Ponadczasowe Ciało  
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 Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja  
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## UDERZENIE KI

### UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

### UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## AKROBATYKA

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POŁE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

DŁUGI SKOK Odległość 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m  
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 KRAWDZIN 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