

# 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)

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne  
Poziomy

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \frac{\boxed{\phantom{000}}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\boxed{\phantom{000}}}{2} \right) + RZT$$

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, 12 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 Percepcje  
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRPremia do KP; -2 KP

## ATUTY PREMIOWE

- Poziom
- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
  - ☐ 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 Dostoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY  
LECZENIA

Poziom

$$7 \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}}$$

## DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

Poziom

$$13 \boxed{\phantom{000}} = 10 + \boxed{\phantom{000}}$$

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ dni} = \boxed{\phantom{000}}$$

Poziom

$$15 \boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\boxed{\phantom{000}}}{2} \right) + RZT$$

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

## IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

- 20 Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty  
które działają na nie-przybyszów.  
Redukcja obrażeń 10/chaos

# MNICH

Poziom  
Mnicha

Obrażenia  
z Ataku  
bez Broni

Mały / Duży

Premia do KP

1

■

k6

k4 / k8

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 (adamanty)

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

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\boxed{\phantom{000}}}{2} \right) + RZT$$

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 KRAWDZIN

ST

15 Zwinność

Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku