

MNICH

Poziom Mnicha

Premia do klasy pancerza

kp premia

+kp

omb premia

+omb

Rzt

+

Poziom Mnicha

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

oszałamiająca pięść

oszałamiająca pięść na dziś

Poziom Mnicha

Inne Poziomy

oszałamiająca pięść dziś

Rz. orb. na wytrwałość st

Poziom Mnicha

= 10 + (

÷ 2

) + 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 chybie

ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż poowa prędkości

Głuchota

-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybie

-4 do rzutów na Percepcje

automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku

20

Spalizowany

Brak akcji w tej rundzie

Traci ZRpremia do KP; -2 KP

atuty premiowe

Co popadnie

Zmysł Walki

Odbijanie Strzał

Uniki

Doskonałsza Walka w Złoty

Skorpionia

Throw Anything

Poziom

1

Pięść Gorgony

Doskonałsza Szarża Byka

Doskonałsze Rozbrajanie

Doskonałsza Finta

Doskonałsze Obalanie

Ruchliwość

Poziom

6

Doskonałsze Trafienie

Krokiem Medusy

Chwyatanie Strzał

Atak z Daskoku

Jedność ciała

Punkty Leczenia

Poziom Mnicha

7

=

diamentowa dusza

Czary na czary

Poziom Mnicha

13

= 10 +

drżąca pięść

Drżenie dni

Poziom Mnicha

dni

=

Poziom

15

Rz. orb. na wytrwałość st

Poziom Mnicha

= 10 + (

÷ 2

) + Rzt

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

Premia do KP

Mały / Duży

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

1

k6

k4 / k8

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

9

Doskonałsze 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.

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

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

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

Ilość

Poziom Mnicha

= (

÷ 2

) + 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

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

ST

4

8

12

16

20

24

28

32

36

40

44

Zwinność +4

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

Rz. Obr. na Refleks

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

CHWYTANIE KRAWDZIU

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku