

# MNICH

Poziom Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

Poziom Mnicha

= RZT + ( ÷ 4 )

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

NA DZIEŃ

= + ( ÷ 4 )

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

FORTITUDE  
SAVE ST

Poziom Mnicha

= 10 + ( ÷ 2 ) + RZT

Poziom

1 Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie DEX premia do AC; -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 ZR bonus to KP; -2 KP  
-4 on S and ZR skills, opposed Perception  
lub 50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed  
Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na

20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie DEX premia do AC; -2 KP

## ATUTY PREMIOWE

Catch off-guard Zmysł Walki

Poziom Odbijanie Strzał Uniki

1 Dookonałsza Walka w Złoty Skorpionie  
Throw Anything

Pięść Gorgony Dookonałsza Szarża Byka

Poziom 6 Dookonałsze Rozbrajanie Dookonałsza Finta

Dookonałsze Obalanie Ruchliwość

Poziom 10 Dookonałsze Trafienie Królowej Medusy

Chwyatanie Strzał Atak z Dookoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom Poziom Mnicha

7 =

## DIAMENTOWA DUSZA

ODPORNOŚĆ NA CZARĘ Poziom Mnicha

Poziom 13 = 10 +

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

dni =

Poziom 15 FORTITUDE

SAVE ST Poziom Mnicha  
= 10 + ( ÷ 2 ) + RZT

## IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów. 10/chaotic

20

# MNICH

Obrażenia z Ataku bez Broni

Poziom Mnicha

Mały / Duży Armour Class Bonus  
1 k6 Grad Ciosów  
k4 / k8 Uderzenie bez broni  
Stunning Fist

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 BPA aby obliczyć CMD  
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4 k8 Uderzenie Ki (magia)  
k6 / 2k6 Powolny Upadek 6m

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny  
Redukuje efekty spadania używając ściany

5 High Jump  
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 Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - 2 ki points

8 k10 Powolny Upadek 12m  
k8 / 2k8

9 Dookonałsze 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

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

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

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13 Diamond Soul

Spell resistance

14 Powolny Upadek 21m

15 Quivering Palm  
Szybkie Poruszanie się +15m

Opóźniona Śmierć  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16 2k8 Uderzenie Ki (adamantyt)  
2k6 / 3k8 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 Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20 2k10 Perfect Self  
2k8 / 4k8 Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

= ( ÷ 2 ) + RZT

UDERZENIE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POŁE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD

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

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 KRAWDZIN

ST

15

Zwinność

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

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku