

MNICH

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ 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

Poziom Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to 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 błędy 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
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- Poziom **1**
- ☐ Co popadnie
 - ☐ Zmysł Walki
 - ☐ Odbijanie Strzał
 - ☐ Uniki
 - ☐ Doskonalsza Walka w Złoty i Srebrny
 - ☐ Throw Anything
- Poziom **6**
- ☐ Pięść Gorgony
 - ☐ Doskonalsza Szarża Byka
 - ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
 - ☐ Doskonalsza Finta
 - ☐ Doskonalsze Obalanie
 - ☐ Ruchliwość
- Poziom **10**
- ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy
 - ☐ Chwyatanie Strzał
 - ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom **7**

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

DIAMENTOWA DUSZA

ODPORNOŚĆ NA CZARĘ

Poziom **13**

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom **15**

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ dni} = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom **20** Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów. 10/chaotic

MNICH

Obrażenia z Ataku bez Broni

Poziom
Mnicha

	Mały / Duży	Armour Class Bonus	
1	k6 k4 / k8	Grad Ciosów 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 k6 / 2k6	Uderzenie Ki (magia) 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 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
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		Diamantowe 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		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 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		Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
20	2k10 2k8 / 4k8	Perfect Self Powolny Upadek 30m	Traktowany jako przybysz Dowolna Wysokość

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

UDERZENIE KI

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ACROBATICS

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ 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
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 KRAWDZIECZNY

ST 15 Zwinność

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

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku