

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)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

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 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 chybiecie
-4 do rzutów na Percepcję
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dzwiku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

Poziom Mnicha

$$7 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY RESISTANCE

Poziom Mnicha

$$13 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

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.
Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Premiiowe
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

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
(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

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 (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
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

2k8 / 4k8

Perfect Self
Powolny Upadek 20m

Traktowany jako przybysz
Dowolna Wysokość

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE 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	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
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 KRAWDZI

Rz. Obr. na Refleks

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku