

# QINGGONG MONK

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

### KP BONUS

+ KP

### OMB BONUS

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

### OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Mnicha

Inne  
Poziomy

$$\left[ \text{Pole} \right] = \left[ \text{Pole} \right] + \left( \frac{\text{Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

$$\left[ \text{Pole} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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  
50% miss chance when attacking  
lub 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 dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP**

## ATUTY PREMIOWE

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

## UDERZENIE KI

### UDERZENIE KI

#### IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\left[ \text{Pole} \right] = \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

### UDERZENIE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## MOCE KI

### KI POWER SAVE DC

Poziom  
Mnicha

$$\left[ \text{Pole} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## MNICH

Poziom	Premiowy	Unarmed	Mały / Duży	Armour Class Bonus	
Mnicha	Atuty	Strike			
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 CM... +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4		k8 k6 / 2k6		Uderzenie Ki (magia)	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
5				Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby
6	■			Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
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...
12		2k6 k10 / 3k6		Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
14	■			Powolny Upadek 21m	
15				Szybkie Poruszanie się +15m	(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
18	■			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
20		2k10 2k8 / 4k8		Powolny Upadek Dowolna Wysokość	

## MOCE KI

Poziom	4	
Poziom	5	
Poziom	7	
Poziom	11	
Poziom	12	
Poziom	13	
Poziom	15	
Poziom	17	
Poziom	17	
Poziom	19	
Poziom	20	