

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

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS (Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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 dźwięku
- 20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

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

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

MOCE KI

KI POWER SAVE DC

Poziom
Mnicha

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

MNICH

Poziom	Premiowy	Unarmed	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 Ogłusza
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	