

MNICH

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ 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

Mnicha

Inne
Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Poziom

- 1 Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do 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 ZRdo KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, 12 przeciwko Percepcji
- lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż poowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- Poziom
- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
 - ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
 - 1 ☐ Doskonałsza Walka w Złoty Skorpion
 - ☐ Throw Anything
- Poziom
- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonałsza Szarża Byka
 - 6 ☐ Doskonałsze Rozbrajanie ☐ Doskonałsza Finta
 - ☐ Doskonałsze Obalanie ☐ Ruchliwość
- Poziom
- ☐ Doskonałsze Trafienie ☐ Ogień Medusy
 - 10 ☐ Chwyatanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

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

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

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

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

$$15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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 Mnicha
Obrażenia z Ataku
Premiowe bez Broni

Mały / Duży

1 ■ k6
k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Oszałamiająca Pięść

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Oglusza

2 ■

Uchylanie

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 BPAaby obliczyć OMB
+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

Wysoki Skok

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

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8

k10
k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonałsze Uchylanie
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

Diaamentowa Dusza

Odporność na czary

14

Powolny Upadek 21m

15

Drżąca Pięść
Szybkie Poruszanie się +15m

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

16

2k8
2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamanty)

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

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10
2k8 / 4k8

Idealne Ja
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB

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 KRAWDZIN

Rz. Obr. na Refleks

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku