

TETORI

(MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

$$= RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

$$= \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Poziom

- Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRpremia do KP; -2 KP
- Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- Zataczający może wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- Oślepiiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, przeciwnika i Percepcji
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- Spalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Crushing Embrace
- ☐ Greater Grapple
- ☐ Twin Lock
- ☐ Choke Hold
- ☐ Backbreaker

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

$$7 \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) = \text{Poziom Mnicha}$$

FORM LOCK

Poziom

Poziom Mnicha

Caster Level

$$13 + RZT \geq 11 + \text{Caster Level}$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) \text{ dni} = \text{Poziom Mnicha}$$

Poziom

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

- Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty
które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom
Mnicha

Obrażenia
z Ataku
bez Broni

Maly / Duży

1

k6

k4 / k8

Premia do KP

Graceful Grappler

Uderzenie bez broni

Oszałamiająca Pięść

Use monk level in place of **BAB** when grappling
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Ogłusza

2

Uchyłanie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na refleks

3

Szybkie Poruszanie się +3m

Mistrz Manewrów

Spokojny Umysł

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Użyj poziomu mnicha zamiast **BPA**aby obliczyć **OMB**
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (magia)

Counter-grapple

Graceful Grappler

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Make attack of opportunity when grapple attempted
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling
Keep **DEX** bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Czystość Ciała

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**
Odporny na wszystkie choroby

6

Szybkie Poruszanie się +6m

Counter-grapple

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

8

k10

k8 / 2k8

Graceful Grappler

Counter-grapple

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp

Szybkie Poruszanie się +9m

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

Uderzenie Ki (praworządność)

Counter-grapple

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Diamantowe Ciała

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Form Lock

Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Drżąca Pięść

Szybkie Poruszanie się +15m

Graceful Grappler

Opóźniona Śmierć
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

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

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 KRAWĘDZI 20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku