

MARTIAL ARTIST (MNICH)

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Mnicha

Inne Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

from level 3

$$= 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT (+1)$$

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 ZR do KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZR
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
- 19** 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 ZRPremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- 1** ☐ Doskonalsza Walka w Złoty ☐ Skorpionia
- ☐ Throw Anything

Poziom

- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- 6** ☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Ruchliwość

Poziom

- ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy
- 10** ☐ Chwyatanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni

Poziom

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

$$= 11 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

MNICH

Poziom Premie z Ataku Mnicha Atuty 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 ■

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

3

Szybkie Poruszanie się +3m
Mistrz Manewrów
Pain Points

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMB
+1 to confirm critical hits

4

k8
k6 / 2k6

Exploit Weakness
Martial Arts Master

Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses
Use monk level to take Fighter feats

5

Wysoki Skok
Extreme Endurance

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na re
+20 do testów skakania **1 punkt ki**
Immune to fatigue

6 ■

Szybkie Poruszanie się +6m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Physical Resistance -1

Reduced ability damage

8

k10
k8 / 2k8

Doskonalsze Uchylenie
Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

9

Uderzenie Ki (praworządność)
Extreme Endurance 2
Physical Resistance -2

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Immune to exhaustion

10 ■

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

11

Defensive Roll
Physical Resistance -3

Reflex for half damage to avoid hitting Ohp

12 ■

2k6
k6 / 3k6

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Defensive Roll
Physical Resistance -3

Reflex for half damage to avoid hitting Ohp

14 ■

Drżąca Pięść
Szybkie Poruszanie się +15m

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

15

Uderzenie Ki (adamanty)
Physical Resistance -4

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

16

2k8
2k6 / 3k8

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

17

Greater Defensive Roll
Physical Resistance -5

Reduced damage on Defensive Roll

18

Extreme Endurance 4

Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a ki pool from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

Poziom Mnicha

+

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

WISDOM CHECK DC

Challenge Rating

+

$$= 10 + SW$$

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.

Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to AC until your next turn.

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 + Wroga 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

	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 KRAWDZIECZA

ST

15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku