

(MNICH)

KP PREMIA

OMB PREMIA

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

Poziom

20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** premia do **KP**; -2 **KP**

☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

Poziom
6

<input type="checkbox"/> Pięść Gorgony	<input type="checkbox"/> Doskonalsza Szarża Byka
<input type="checkbox"/> Doskonalsze Rozbrajanie	<input type="checkbox"/> Doskonalsza Finta
<input type="checkbox"/> Doskonalsze Obalenie	<input type="checkbox"/> Ruchliwość

Poziom ☐ Doskonalsze Trafienie ☐ Krytyczny Medusa
10 ☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

Poziom **15** RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Pozycja Premii Obrażenia
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

2 ■ Uchylenie Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

4	k8	Exploit Weakness	Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses
	k6 /2k6	Martial Arts Master	Use monk level to take Fighter feats

6 ■ Szybkie Poruszanie się **+6m** (which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)

7	Physical Resistance -1	Reduced ability damage
---	------------------------	------------------------

8 k10
k8 / 2k8

9 Doskonalsze Uchylenie
Szybkie Poruszanie się +9m
Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10	■	Uderzenie Ki (praworządność) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządny. Immune to exhaustion
----	---	---	---

2k6 Szybkie Poruszanie się +12m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13 **Prędkość** Defensive Roll Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
Physical Resistance -3

14 ■

15 Drżąca Pięść Opóźniona Śmierć
Szybkie Poruszanie się **+15m** (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)

16 **2k8** Uderzenie Ki (adamanityt) Atak bez broni należy traktować jako oręż adamanitytowy
2k6 / 3k8 Physical Resistance -4

18 ■ Szybkie Poruszanie się **+18m** (which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)

19	Greater Defensive Roll Physical Resistance -5	Reduced damage on Defensive Roll
----	--	----------------------------------

20	2k10 2k8 / 4k8	Extreme Endurance 4	Immune to death effects
----	-------------------	---------------------	-------------------------

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

WISDOM CHECK BONUS

$$+ = + \text{ RZT}$$

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain **+2** to attack or object until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness. hardness.
Alternatively, add half your level to Sense Motive. Reflex saves and a dodge bonus to **AC** until your next turn.

WISDOM
CHECK DC

$$\boxed{} = 10 + \text{SW}$$

2 to attack or object's hardness

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAIMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrocie OMB

+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 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