

HUNGRY GHOST MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

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

(Zaokrąglane w dół)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

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

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

Poziom
Mnicha

$$\text{m} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{5} \right) \times 5\text{ft}$$

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Fortitude save to avoid being knocked prone

Poziom 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

STEAL KI

Poziom 5 On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.

Poziom 11 For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

ATUTY PREMIOWE

- Poziom 1
- ☐ Co popadnie
 - ☐ Zmysł Walki
 - ☐ Odbijanie Strzał
 - ☐ Uniki
 - ☐ Doskonalsza Walka w Złoty Skorpion
 - ☐ Throw Anything
- Poziom 6
- ☐ Pięć Gorgony
 - ☐ Doskonalsza Szarża Byka
 - ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
 - ☐ Doskonalsza Finta
 - ☐ Doskonalsze Obalanie
 - ☐ Ruchliwość
- Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Królowej Medusy
 - ☐ Chwytność Strzał
 - ☐ Atak z Dostoku

LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Poziom 7 PUNKTY LECZENIA Poziom Mnicha

$$\text{Punkty Leczenia} = \text{Poziom Mnicha}$$

SIPPING DEMON

Gain 1hp on a successful melee attack

Poziom 13 Gain WIS hp on a confirmed critical attack
You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

$$\text{Dni} = \text{Poziom Mnicha}$$

Poziom 15 RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha

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

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	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Premia do KP	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
1	■	Mały / Duży k6 k4 / k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Punishing Kick	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Push targets away from you
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 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 Steal Ki		Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na... +20do testów skakania 1 punkt ki Take ki from other creatures
6	■	Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m		(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Life Funnel		Take hp from other creatures
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.
11		Life from a Stone		Take ki or hp from any creature at all
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		Sipping Demon		Gain temporary hp on melee attacks
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 (adamantyt) Powolny Upadek 24m	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...
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

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

UDERZENIE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POŁE ZAJMOWANE PRZEWROGA

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 KRAWDZIO 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