

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

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)
Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha Inne
Poziomy

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

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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, przeciwko Percepcji
- lub** 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż potowa prędkości
- 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

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom Poziom Mnicha

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

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

$$13 \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) = 10 +$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

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

Poziom

$$15 \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

20 które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Premie
Mnicha Atuty z Ataku
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 **k6**

Iron Monk

Toughness and +1 natural armour

3 **k6**

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)
Bastion Stance

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Cannot be knocked prone or moved while stationary

5 **k8**

Iron Limb Defence
Czystość Ciała

+2 shield bonus to AC and CMD while stationary
Increase bonus to +4 - 1 ki point
Odporny na wszystkie choroby

6 **k8**

Szybkie Poruszanie się +6m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7 **k8**

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8 **k10**
k8 / 2k8

Adamantine Monk

Damage reduction
Double damage reduction - 1 ki point
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

9 **k10**

Szybkie Poruszanie się +9m

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10 **k10**

Uderzenie Ki (praworządność)

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11 **k10**

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12 **2k6**
k10 / 3k6

Daleki krok
Szybkie Poruszanie się +12m

Przemieszczają się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13 **k10**

Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14 **k10**

Drżąca Pięść

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

15 **2k8**
2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)
Bastion Stance 2

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
Cannot be moved, even by teleportation

16 **2k8**

Ponadczasowe Ciało
Vow of Silence

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
+2 insight to AC and CMD
+4 to Sense Motive, Stealth, Perception

17 **2k8**

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

18 **2k8**

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

19 **2k10**
2k8 / 4k8

Idealne Ja

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

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 + 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 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