

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 Kłojem Medusy
 - ☐ Chwytność Strzał
 - ☐ Atak z Doskoku

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 Premie z Ataku bez Broni Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Punishing Kick

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
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 BPA aby 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...
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

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

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ 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 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