

SENSEI  
(MNICH)Poziom  
Mnicha

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne  
Poziomy

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 4 \right)$$

00

00

00

00

00

00

00

00

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRPremia do KP; -2 KP
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować  
-2 Siły i Zreżeczności
- 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, 50% szans na chybiecie  
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powoła prędkości
- 16** Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie  
-4 do rzutów na Percepcje  
automatycznie obleva testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRPremia do KP; -2 KP

## PREMIOWY ATUT

- ☐ Co popadnie
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Uniki
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwardstyl Skorpiona
- ☐ Throw Anything

## ADVICE

PERFORMANCE  
PER DAYPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + RZT$$

## INSPIROWANIE ODWAGI

Poziom

- 1**  $\boxed{+}$  Bonus against charm and compulsion  
Premia do ataku i testów obrażeń

## INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

- 3**  $\boxed{+}$

## INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom

- 9**  $\boxed{\phantom{00}}$  2 Bonus hit dice  
+ 2d10 (including CON)

## JEDNOŚĆ CIAŁA

## PUNKTY

Poziom  
LECZENIA

Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

## DIAMENTOWA DUSZA

## CZARY NA CZARY

Poziom

Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \boxed{\phantom{00}}$$

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

## DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ dni} = \boxed{\phantom{00}}$$

Poziom

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

## 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  
MnichaObrażenia  
z Ataku  
bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP

Advice

Uderzenie bez broni

Oszałamiająca Pięść

Inspirowanie Odwagi

Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń  
Oglusza

2

Przemysłane Uderzenie

Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons

3

Advice 2

Mistrz Manewrów

Spokojny Umysł

Inspirowanie Biegłości

Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB  
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4

k8

k6 / k6

Uderzenie Ki (magia)

Powolny upadek 6m

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny  
Redukuje efekty spadania używając ściany

5

Wysoki Skok

Czystość Ciała

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na  
+20do testów skakania **1 punkt ki**  
Odporny na wszystkie choroby

6

Mystic Wisdom

Powolny Upadek 9m

Grant bonus to an ally - **1 punkt ki**

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

8

k10

k6 / k8

Powolny Upadek 12m

9

Advice 3

Inspirowanie Wielkości

10

Uderzenie Ki (praworządność)

Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok

Mystic Wisdom 2

Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**  
Grant bonus to allies in 30ft - **1 punkt ki**

13

Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14

Powolny Upadek 21m

15

Drżąca Pięść

Opóźniona Śmierć

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

Mystic Wisdom 3

Powolny Upadek 27m

Grant more abilities to allies - **2 punkty ki**

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

## MYSTIC WISDOM

Poziom

6

Grant a single ally within 30ft:

1 ki points

Poziom

12

Grant all allies within 30ft:

Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 ki points

Poziom

18

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 ki points

2 ki points

## UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

ILOŚĆ

Poziom Mnicha

UDERZENIE KI

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

$$\boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

## 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

	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

CHWYTIENIE KRAWĘDZI RZ. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku