

# 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

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

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUNISHING KICK  
TODAY

### DISTANCE PUSHED

Poziom  
Mnicha

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

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

$$\text{Fortitude save to avoid being knocked prone} = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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
  - ☐ Doskonalwsze Obalanie
  - ☐ Ruchliwość
- Poziom 10
- ☐ Doskonalwsze Trafienie Kłosem 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

$$\text{Drżenie Dni (dni)} = \text{Poziom Mnicha}$$

Poziom 15 RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

$$\text{Fortitude save to avoid being knocked prone} = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## 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 Premie z Ataku Mnicha Atuty 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 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

Doskonalwsze 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

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

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 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 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