

TETORI

(MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** premia 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 **ZR** do **KP**; -2 **KP**
-4 do umiejętności opartych na **Si** **ZR** umiejętności, przeciwko **Percepcji**
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na **Percepcje**
automatycznie oblewa testy **Percepcji** oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** premia do **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- 1** ☐ Doskonałsza Walka w Zwarcu
- 2** ☐ Crushing Embrace
- 6** ☐ Greater Grapple
- 10** ☐ Twin Lock
- 14** ☐ Choke Hold
- 18** ☐ Backbreaker

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right)$$

FORM LOCK

Poziom

Poziom Mnicha

Caster Level

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + RZT \geq 11 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right)$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ dni} = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

Poziom

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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

Obrażenia
z Ataku
bez Broni

Maly / Duży

1

k6

k4 / k8

Premia do KP
Graceful Grappler
Uderzenie bez broni
Oszałamiająca Pięść

Use monk level in place of **BAB** when grappling
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Ogłusza

2

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na refleks

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**
+2 do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (magia)
Counter-grapple
Graceful Grappler

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Make attack of opportunity when grapple attempted
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling
Keep **DEX** bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - **1 ki point**
Odporny na wszystkie choroby

6

Szybkie Poruszanie się **+6m**
Counter-grapple

(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

8

k10

k8 / 2k8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Szybkie Poruszanie się **+9m**

Suppress foe's magical bonus to escape - **1 ki point**
(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)

10

Uderzenie Ki (praworządność)
Counter-grapple

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Szybkie Poruszanie się **+12m**
Szybkie Poruszanie się **+12m**

(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - **2 ki points**
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Drżąca Pięść
Szybkie Poruszanie się **+15m**
Graceful Grappler

Opóźniona Śmierć
(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp

18

Szybkie Poruszanie się **+18m**

(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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
WYSOKI SKOK	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
				Zwinność +4								

CHWYTANIE KRAWĘDZI ST 15 Zwinność Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku