

Poziom Mnicha

KP PREMIA

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

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

ATUTY PREMIOWE

JEDNOŚĆ CIAŁA

DIAMENTOWA DUSZA

DRŻĄCA PIEŚĆ

Poziom
15 **RZ. ORB. NA**
WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz
Poziom **20** Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty
które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń **10/chaos**

	Poziom	Premiowe	Obrażenia z Ataku
Mnicha	Atuty		bez Broni
			Mały / Duży

1	■	Mały / Duży k6 k4 / k8	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni Oszalałająca Pięść	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
2	■		Uchyłanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na ręce
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Versatile Improvisation	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OME Use weapon of the wrong type
4		k8 k6 / 2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of a thrown object 20ft - 1 ki point Redukuje efekty spadania używając ściany
5			Wysoki Skok Ki Weapons	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na +20do testów skakania 1 punkt ki Enhance improvised weapons
6	■		Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki
8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9			Doskonalsze Uchyłanie 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 praworządny
12		2k6 k6 / 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			Diamantowa Dusza	Odporność na czary
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 Ciała 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 Ciała	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
20		2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

$$\text{UDERZENIE KI} \\ \text{ILOŚĆ} \quad \text{Poziom Mnicha} \\ \boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{RZT}$$

BRONIE KI

Poziom 5 As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon
Damage bonus lasts for one round - **1 ki point**

11 **Pozium** Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

RUCH PRZECZNY PRZECIWNIA
ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA
ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB

DŁUGI SKOK	Odległość	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	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 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