

# TETORI

## (MNICH)

Poziom  
Mnicha

### PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

= RZT

Poziom  
Mnicha

+ (  $\div 4$  )

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

### OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne  
Poziomy

= + (  $\div 4$  )

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIŚ

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

= 10 + (  $\div 2$  ) + RZT

Poziom

- Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRpremia do KP; -2 KP
- Zmęczony Nie może biegać i szarżować  
-2 Siły i Zręczności
- Chory -2 do testów ataku, obrażeń,  
umiejętności oraz rzutów obronnych
- Zataczający może wykonywać akcję ruchu lub standardową,  
ale nie obydwie
- Oślepiiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP  
-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, 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
- Spalizowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

### ATUTY PREMIOWE

Poziom

- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Crushing Embrace
- ☐ Greater Grapple
- ☐ Twin Lock
- ☐ Choke Hold
- ☐ Backbreaker

### JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY  
LECZENIA

Poziom

7 =

### FORM LOCK

Poziom

Poziom Mnicha

Caster Level

13 + RZT  $\geq 11$  +

### DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni =

Poziom

15 RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

= 10 + (  $\div 2$  ) + RZT

### IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

- 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

Uchyłanie

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**  
+2do 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

Czystość Ciała

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 Ciała

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

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

= (  $\div 2$  ) + 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
<b>DŁUGI SKOK</b>	ST	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
<b>WYSOKI SKOK</b>	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
		Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m										

**CHWYTANIE KRAWĘDZI** 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