

MANOEUVRE MASTER

(MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

$$= RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

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

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do KP; -2 KP
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i 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 Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR, DEX skills, opposed Perception
lub 50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 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 ZRPremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- Poziom ☐ Doskonalsza Walka w Złocię skorpią
- 1** ☐ Throw Anything
- ☐ Improved
- ☐ Improved

- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalwsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta
- Poziom ☐ Doskonalwsze Obalanie ☐ Ruchliwość
- 6** ☐ Większe
- ☐ Większe

- ☐ Doskonalwsze Trafienie ☐ Kłopot Medusy
- Poziom ☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku
- 10** ☐
- Strike

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

$$\text{Poziom } 7 = \text{Poziom Mnicha}$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

$$\text{Poziom } 13 = 10 + \text{Poziom Mnicha}$$

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 | Premiowe Atuty | Obrażenia z Ataku bez Broni | Premia do KP | |
|---------------|----------------|-------------------------------------|--|--|
| 1 | ■ | Mały / Duży k6 k4 / k8 | Flurry of Manoeuvres Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść | Use a full attack action for more combat manoeuvres Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Oglusza |
| 2 | ■ | | Uchylanie | Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re... |
| 3 | | | Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Manoeuvre Defence | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB Attacks of opportunity against manoeuvres |
| 4 | | k8 k6 / 2k6 | Uderzenie Ki (magia) Reliable Manoeuvre | Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Roll twice for CMB - 1 ki point |
| 5 | | | Wysoki Skok Meditative Manoeuvre | Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na... +20 do testów skakania 1 punkt ki Add WIS to CMB, once a round |
| 6 | ■ | | Szybkie Poruszanie się +6m | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Jedność Ciała | Ulecz swoje rany - 2 punkty ki |
| 8 | | k10 k8 / 2k8 | | |
| 9 | | | Doskonalwsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m | Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego |
| 10 | ■ | | Uderzenie Ki (praworządność) | Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. |
| 11 | | | Sweeping Manoeuvre | Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy |
| 12 | | 2k6 k10 / 3k6 | Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m | Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Diamentowa Dusza | Odporność na czary |
| 14 | ■ | | | |
| 15 | | | Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +15m | Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2k8 2k6 / 3k8 | Uderzenie Ki (adamantyt) | 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... |
| 18 | ■ | | Szybkie Poruszanie się +18m | (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 | Traktowany jako przybysz |

FLURRY OF MANOEUVRES

| Poziom | PMB | |
|--------|-------------------------|----|
| 1 | First combat manoeuvre | -2 |
| 8 | Second combat manoeuvre | -3 |
| 15 | Third combat manoeuvre | -7 |

As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB.

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

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

UDERZENIE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

z połową prędkości
ST Zwinności = Przeciwnika OMB
+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEW WROGA

z połową prędkości
ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB
+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 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