

MONK OF THE FOUR WINDS

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

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

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

$$\text{Pole} = \text{Pole} + \left(\frac{\text{Pole}}{4} \right)$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST TODAY

(Zaokrąglane w dół)

Declare an elemental damage type before making an attack:
Acid, Cold, Electricity or Fire

ELEMENTAL DAMAGE

Poziom
Mnicha

$$\text{Pole} = 1 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{5} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- Poziom ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- 1** ☐ Doskonałsza Walka w Zwycięstwie ☐ Złoty Skorpion
- ☐ Throw Anything

- Poziom ☐ Pięć Gorgony ☐ Doskonałsza Szarża Byka
- 6** ☐ Doskonałsze Rozbrajanie ☐ Doskonałsza Finta
- ☐ Doskonałsze Obalanie ☐ Ruchliwość

- Poziom ☐ Doskonałsze Trafienie Kłosem ☐ Medusy
- 10** ☐ Chwytność Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom
7

Poziom Mnicha

$$\text{Pole} = \text{Pole}$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom
13

Poziom Mnicha

$$\text{Pole} = 10 + \text{Pole}$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\text{Pole dni} = \text{Pole}$$

Poziom
15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Poziom
17

MNICH

Poziom Premii
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Elemental Fist

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Add elemental damage to an attack

2

■

Uchylanie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na r

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)
Powolny upadek **6m**

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Redukuje efekty spadania używając ściany

5

Wysoki Skok
Czystość Ciała

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na
+20 do testów skakania **1 punkt ki**
Odporny na wszystkie choroby

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**

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

9

Doskonałsze Uchylanie
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

11

Diaamentowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Slow Time
Szybkie Poruszanie się **+12m**
Powolny Upadek **18m**

Gain two extra standard actions - **6 punktów ki**
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diaamentowa 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 (adamanty)
Powolny Upadek **24m**

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Aspect Master
Język Słońca i Księżyc

Choose an aspect of the natural world
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

Immortality
Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**

Never age, spontaneously reincarnate

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

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

	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
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 ST 15 Zwinność Rz. Obr. na Refleksy Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku