MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA + KP

OMB PREMIA + OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

= Poziom Mnicha + (Inne Poziomy ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

= 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + 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 się	Może wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie
16	Oślepiony	Traci premię ze **ZR** do **KP**; -2 **KP** -4 do umiejętnosci opartych na **S** i **ZR** umiejętności, przeciwko Percepcji 50% szans na chybienie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
	lub	
	Głuchota	-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -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
- ☐ Co popadnie
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki
- ☐ Styl Skorpiona

Poziom 6
- ☐ Pięść Gorgony
- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
- ☐ Doskonalsze Obalanie
- ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Ruchliwość

Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Oczy Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY LEZCZENIA = Poziom Mnicha

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13

CZARY NA CZARY = 10 + Poziom Mnicha

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI = Poziom Mnicha

dni

Poziom 15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

= 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

IDEALNE JA

Poziom 20

Traktowany jako Przybysz

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 Mały / Duży		
1	■	k6 k4 / k8	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
2	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
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) Bastion Stance	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Cannot be knocked prone or moved while stationary
5			Iron Limb Defence Czystość Ciała	**+2** shield bonus to **AC** and **CMD** while stationary Increase bonus to **+4** - **1 ki point** Odporny na wszystkie choroby
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			Adamantine Monk Szybkie Poruszanie się **+9m**	Damage reduction Double damage reduction - **1 ki point** (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny
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			Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się **+15m**	Opóźniona Śmierć (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Bastion Stance **2**	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy Cannot be moved, even by teleportation
17			Ponadczasowe Ciało Vow of Silence	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być **+2** insight to **AC** and **CMD** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Szybkie Poruszanie się **+18m**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**
20		2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

= (Poziom Mnicha ÷ 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

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

CHWYTANIE KRAWĘDZI Zwinność +4 — na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

UPADEK ST 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