

MONK OF THE FOUR WINDS

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST TODAY

(Zaokrąglane w dół)

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

ELEMENTAL DAMAGE

Poziom
Mnicha

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

(Zaokrąglane w dół)

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

- Poziom ☐ Odbijanie Strzał ☐ □ □ Uniki
1 ☐ Doskonalsza Walka w Zwycięstwie ☐ Skorpionia
☐ Throw Anything

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

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom
7

Poziom Mnicha

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom
13

Poziom Mnicha

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\left[\text{ } \right] \text{ dni} = \left[\text{ } \right]$$

Poziom
15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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 re

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

9

Doskonalsze 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 praworządna.

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

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

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 + 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
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 KRAWDZIAŁO RZ. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku