

# MARTIAL ARTIST (MNICH)

## 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

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

$$= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT (+1)$$

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 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 Percepcję  
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

## ATUTY PREMIOWE

Poziom

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

Poziom

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

Poziom

- 10** ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy  
☐ Chwytywanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

### DRŻENIE DNI

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

Poziom

**15** RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

$$= 11 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## MNICH

Poziom Premie Obrażenia  
Mnicha Atuty 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  
Oglusza

**2** ■

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

**3**

Szybkie Poruszanie się +3m  
Mistrz Manewrów  
Pain Points

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB  
+1 to confirm critical hits

**4**

**k8**  
k6 / 2k6

Exploit Weakness  
Martial Arts Master

Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses  
Use monk level to take Fighter feats

**5**

Wysoki Skok  
Extreme Endurance

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na  
+20do testów skakania **1 punkt ki**  
Immune to fatigue

**6** ■

Szybkie Poruszanie się +6m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

**7**

Physical Resistance -1

Reduced ability damage

**8**

**k10**  
k8 / 2k8

Doskonalsze Uchylenie  
Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

**9**

Uderzenie Ki (praworządność)  
Extreme Endurance 2  
Physical Resistance -2

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.  
Immune to exhaustion

**10** ■

**12** ■

**2k6**  
k6 / 3k6

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

**13**

Defensive Roll  
Physical Resistance -3

Reflex for half damage to avoid hitting Ohp

**14** ■

**15**

Drżąca Pięść  
Szybkie Poruszanie się +15m

Opóźniona Śmierć  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

**16**

**2k8**  
2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamanty)  
Physical Resistance -4

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

**18** ■

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

**19**

Greater Defensive Roll  
Physical Resistance -5

Reduced damage on Defensive Roll

**20**

**2k10**  
2k8 / 4k8

Extreme Endurance 4

Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a ki pool from another class

## EXPLOIT WEAKNESS

### WISDOM CHECK BONUS

$$+ \text{Poziom Mnicha} = \text{RZT}$$

### WISDOM CHECK DC

$$= 10 + \text{Challenge Rating}$$

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.

Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to AC until your next turn.

## 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 KRAWĘDZA

ST 15 Zwinność 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