

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 DZIŚ

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

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ

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

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 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
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 16** lub
- 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 **ZR**premia do **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

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

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

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

Strike

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

$$= \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{7} \right)$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

$$= 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{13} \right)$$

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	■	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 r
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby 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			Diamantowa 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	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB .
8	Second combat manoeuvre	-3	
15	Third combat manoeuvre	-7	

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

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

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 PRZEZ 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	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
	Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m											

CHWYTANIE KRAWĘDZI

ST 15 Zwinność Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku