

HUNGRY GHOST MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

$$= RZT + \left(\frac{\quad}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK TODAY

(Zaokrąglane w dół)

DISTANCE PUSHED

Poziom
Mnicha

$$m = \left(\frac{\quad}{5} \right) \times 5ft$$

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$= 10 + \left(\frac{\quad}{2} \right) + RZT$$

Fortitude save to avoid being knocked prone

Poziom Push a target back 5ft and knock them prone
15 with the same attack

STEAL KI

Poziom On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp,
5 regain 1 ki point up to your maximum.

Poziom For each point regained, gain an immediate saving throw
11 against one disease.

ATUTY PREMIOWE

□ Co popadnie □ Zmysł Walki

Poziom □ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki

1 □ Doskonalsza Walka w Złoty Skorpion

□ Throw Anything

Poziom □ Pięć Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka

6 □ Doskonalsze Rozbrajanie □ Doskonalsza Finta

□ Doskonalsze Obalanie □ Ruchliwość

Poziom □ Doskonalsze Trafienie □ Ogień Medusy

10 □ Chwytność Strzał □ Atak z Dostoku

LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp,
regain health.

Poziom PUNKTY
7 LECZENIA Poziom Mnicha

$$= \quad$$

SIPPING DEMON

Gain 1hp on a successful melee attack

Poziom Gain WIS hp on a confirmed critical attack

13 You may gain up to your monk level in temporary hit points.
They disappear after 1 hour

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\text{dni} = \quad$$

Poziom

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$= 10 + \left(\frac{\quad}{2} \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

20 które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Obrażenia
Mnicha Premie z Ataku
Atuty bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Punishing Kick

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Push targets away from you

2

■

Uchylenie

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 BPAaby obliczyć OMB
+2do 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

Steal Ki

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na
+20do testów skakania 1 punkt ki
Take ki from other creatures

6

■

Szybkie Poruszanie się +6m
Powolny Upadek 9m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Life Funnel

Take hp from other creatures

8

k10

k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonalsze Uchylenie
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

Life from a Stone

Take ki or hp from any creature at all

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok
Szybkie Poruszanie się +12m
Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Sipping Demon

Gain temporary hp on melee attacks

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 (adamantyt)
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Ponadczasowe Ciało
Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
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

Idealne Ja
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

$$= \left(\frac{\quad}{2} \right) + RZT$$

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 PRZEWROGA

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

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku