

HUNGRY GHOST MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

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

(Zaokrąglane w dół)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

$$\text{PUNISHING KICK TODAY} = \text{PUNISHING KICK PER DAY} + \left(\frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

Poziom
Mnicha

$$\text{DISTANCE PUSHED m} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{5} \right) \times 5\text{ft}$$

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\text{Fortitude save to avoid being knocked prone} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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

STEAL KI

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

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

ATUTY PREMIOWE

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

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

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

LIFE FUNNEL

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

Poziom 7 **PUNKTY LECZENIA** Poziom Mnicha

$$\text{PUNKTY LECZENIA} = \text{Poziom Mnicha}$$

SIPPING DEMON

Gain 1hp on a successful melee attack

Poziom 13 Gain WIS hp on a confirmed critical attack
You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

$$\text{DRŻENIE DNI} = \text{Poziom Mnicha}$$

Poziom 15 **RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST** Poziom Mnicha
$$= 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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 1 Obrażenia z Ataku 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

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

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 + Wroga 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 KRAWDZIN 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