

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom Mnicha

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Poziom Mnicha} \\ \text{Inne Poziomy} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + \text{RZT}$$

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** bonus to **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 **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP**
-4 on **S** and **ZR** 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 słuchu
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

- Poziom
- 1**
- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- ☐ Doskonałsza Walka w Złoty Skorpion
- ☐ Throw Anything
- Poziom
- 6**
- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonałsza Szarża Byka
- ☐ Doskonałsze Rozbrajanie ☐ Doskonałsza Finta
- ☐ Doskonałsze Obalanie ☐ Ruchliwość
- Poziom
- 10**
- ☐ Doskonałsze Trafienie Kogiem Medusy
- ☐ Chwyatanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom

7

PUNKTY LECZENIA

Poziom Mnicha

$\left\{ \begin{array}{l} \text{PUNKTY LECZENIA} \\ \text{Poziom Mnicha} \end{array} \right\} =$

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom

13

CZARY RESISTANCE

Poziom Mnicha

$\left\{ \begin{array}{l} \text{CZARY RESISTANCE} \\ \text{Poziom Mnicha} \end{array} \right\} = 10 +$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

Poziom

15

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$\left\{ \begin{array}{l} \text{DRŻENIE DNI} \\ \text{Poziom Mnicha} \end{array} \right\} =$

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST} \\ \text{Poziom Mnicha} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + \text{RZT}$$

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 Mnicha | Premiowe Atuty | Obrażenia z Ataku bez Broni | Mały / Duży | Armour Class Bonus | |
|---------------|----------------|-----------------------------|---|---|--|
| 1 | ■ | k6 k4 / k8 | Grad Ciosów Uderzenie bez broni Stunning Fist | Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Oglusza | |
| 2 | ■ | | Iron Monk | Toughness and +1 natural armour | |
| 3 | | | Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMD +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu | |
| 4 | | k8 k6 / 2k6 | Uderzenie Ki (magia) Bastion Stance | Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Cannot be knocked prone or moved while stationary | |
| 5 | | | Iron Limb Defence Czystość Ciała | +2 shield bonus to AC and CMD while stationary Increase bonus to +4 - 1 ki point Odporny na wszystkie choroby | |
| 6 | ■ | | Szybkie Poruszanie się +6m | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) | |
| 7 | | | Wholeness of Body | Ulecz swoje rany - 2 ki points | |
| 8 | | k10 k8 / 2k8 | | | |
| 9 | | | Adamantine Monk Szybkie Poruszanie się +9m | Damage reduction Double damage reduction - 1 ki point (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) | |
| 10 | ■ | | Uderzenie Ki (praworządność) | Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządny. | |
| 11 | | | Diaamentowe Ciało | Odporny na wszystkie trucizny | |
| 12 | | 2k6 k10 / 3k6 | Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m | Przemieszczają się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) | |
| 13 | | | Diamond Soul | Spell resistance | |
| 14 | ■ | | | | |
| 15 | | | Quivering Palm Szybkie Poruszanie się +15m | Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) | |
| 16 | | 2k8 2k6 / 3k8 | Uderzenie Ki (adamantyt) Bastion Stance 2 | Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy Cannot be moved, even by teleportation | |
| 17 | | | Ponadczasowe Ciało Vow of Silence | Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być +2 insight to AC and CMD +4 to Sense Motive, Stealth, Perception | |
| 18 | ■ | | Szybkie Poruszanie się +18m | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) | |
| 19 | | | Empty Body | Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki | |
| 20 | | 2k10 2k8 / 4k8 | Perfect Self | Traktowany jako przybysz | |

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **CMD**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wroga **CMD**

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 KRAWĘDZI

ST 15 Zwinność

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku