

SENSEI  
(MNICH)Poziom  
Mnicha

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
NA DZIEŃMnicha Inne  
Poziomy

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 4 \right)$$

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

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 Zreżeczności
- 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
- 17** Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie  
-4 do rzutów na Percepcje  
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie  
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

## PREMIOWY ATUT

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwardstyl Skorpiona
- ☐ Throw Anything

## ADVICE

PERFORMANCE  
PER DAYPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + RZT$$

Poziom

## INSPIROWANIE ODWAGI

- 1** ☐ Bonus against charm and compulsion  
Premia do ataku i testów obrażeń

Poziom

## INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

- 3** ☐

Poziom

## INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

- 9** ☐ 2 Bonus hit dice  
+ 2d10 (including CON)

## JEDNOŚĆ CIAŁA

## PUNKTY

Poziom LECZENIA Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

## DIAMENTOWA DUSZA

CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \boxed{\phantom{00}}$$

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ dni} = \boxed{\phantom{00}}$$

Poziom

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom  
Mnicha

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

## IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

- 20** Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty  
które działają na nie-przybyszów.  
Redukcja obrażeń 10/chaos

## MNICH

Poziom  
MnichaObrażenia  
Premiowe z Ataku  
bez Broni

Mały / Duży

Armour Class Bonus

1

■

k6

k4 / k8

Advice  
Uderzenie bez broni  
Stunning FistInspire Courage  
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń  
Oglusza

2

Insightful Strike

Use WIS in place of STR/DEX for monk weapons

3

Advice 2  
Mistrz Manewrów  
Spokojny UmysłInspire Competence  
Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMD  
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (magia)  
Powolny Upadek 6mAtaki bez broni są traktowane jak oręż magiczny  
Redukuje efekty spadania używając ściany

5

High Jump

Czystość Ciała

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na...  
+20do testów skakania 1 punkt ki  
Odporny na wszystkie choroby

6

Mystic Wisdom  
Powolny Upadek 9m

Grant bonus to an ally - 1 punkt ki

7

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - 2 ki points

8

k10

k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Advice 3

Inspire Greatness

10

Uderzenie Ki (praworządność)  
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok  
Mystic Wisdom 2  
Powolny Upadek 18mPrzemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki  
Grant bonus to allies in 30ft - 1 punkt ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

Powolny Upadek 21m

15

Quivering Palm

Opóźniona Śmierć

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)  
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Ponadczasowe Ciało  
Język Słońca i KsiężycaNie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być...  
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

18

Mystic Wisdom 3  
Powolny Upadek 27m

Grant more abilities to allies - 2 punkty ki

19

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Perfect Self  
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## MYSTIC WISDOM

Poziom

6 Grant a single ally within 30ft:

1 ki points

Poziom

Grant all allies within 30ft:

12 Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 1 ki points

Poziom

Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall 2 ki points

18 Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion 2 ki points

## UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

ILOŚĆ

Poziom Mnicha

UDERZENIE KI

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + RZT$$

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

## ACROBATICS

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

DŁUGI SKOK

Odległość	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
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

CHWYTANIE KRAWĘDZI

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

UPADEK

ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku