

TETORI

(MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

RZT

Poziom
Mnicha

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEN

Mnicha

Inne
Poziomy

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIŚ

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

÷ 2

RZT

Poziom

- Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP
- Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- Zataczający może wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- Oślepiiony Traci premię ze ZR bonus to KP; -2 KP
-4 on S and ZR skills, opposed Perception
lub 50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- Spalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Crushing Embrace
- ☐ Greater Grapple
- ☐ Twin Lock
- ☐ Choke Hold
- ☐ Backbreaker

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

7

Poziom Mnicha

=

FORM LOCK

Poziom

Poziom Mnicha

Caster Level

13 + RZT ≥ 11 +

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni

=

Poziom

15 RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

÷ 2

RZT

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

- które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom
Mnicha

Obrażenia
z Ataku
bez Broni

Maly / Duży

1

k6

k4 / k8

Armour Class Bonus
Graceful Grappler
Uderzenie bez broni
Stunning Fist

Use monk level in place of BAB when grappling
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Ogłusza

2

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na refleks

3

Szybkie Poruszanie się +3m
Mistrz Manewrów
Spokojny Umysł

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMB
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (magia)
Counter-grapple
Graceful Grappler

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Make attack of opportunity when grapple attempted
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling
Keep DEX bonus when pinning or grappled

5

Break Free

Czystość Ciała

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - 1 ki point
Odporny na wszystkie choroby

6

Szybkie Poruszanie się +6m
Counter-grapple

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - 2 ki points

8

k10

k8 / 2k8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Ulecz swoje rany - 2 ki points
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Szybkie Poruszanie się +9m

Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

Uderzenie Ki (praworządność)
Counter-grapple

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Diamantowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

2k6

k10 / 3k6

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Quivering Palm
Szybkie Poruszanie się +15m
Graceful Grappler

Opóźniona Śmierć
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamantyt)

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Iron Body

Gain effect of Iron Body spell for 1 min - 3 ki points

20

2k10

2k8 / 4k8

Perfect Self

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

÷ 2

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 + 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

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

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku