HUNGRY GHOST MONK

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS: + KP

OMB BONUS: + OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4) (Zaokrąglane w dół)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY: = Poziom Mnicha + (Inne Poziomy ÷ 4) (Zaokrąglane w dół)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED: m = (Poziom Mnicha ÷ 5) × 5ft

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST: = 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

Fortitude save to avoid being knocked prone

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
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Stylu Skorpiona
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki

Poziom 6:
- ☐ Pięść Gorgony
- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
- ☐ Doskonalsze Obalanie
- ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Ruchliwość

Poziom 10:
- ☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Spojrzenie Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

LIFE FUNNEL

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

Poziom 7: PUNKTY LECZENIA = 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: dni = Poziom Mnicha

Poziom 15: RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST = 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

IDEALNE JA

Poziom 20: **Traktowany jako Przybysz**
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		
1	■	k6 k4 / k8	Armour Class Bonus 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	■		Uchylanie	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 **BPA** aby obliczyć **CMB** **+2**do 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			High Jump Steal Ki	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na **+20**do 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 Uchylanie 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			Quivering Palm 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			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**
20		2k10 2k8 / 4k8	Perfect Self Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ: = (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

UDERZENIE KI

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR — z połową prędkośći
ST Zwinności = Przeciwnika **CMD** — +10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA — z połową prędkośći
ST Zwinności = 5 + Wrogie **CMD** — +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 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