

MANOEUVRE MASTER (MNICH)

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEN

Mnicha Inne
Poziomy

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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 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 Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR, DEX 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 Percepcję
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- Poziom ☐ Doskonalsza Walka w Złoty Skorpion

- 1** ☐ Throw Anything
- ☐ Improved _____
- ☐ Improved _____

- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka

- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta

- Poziom ☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Ruchliwość

- ☐ Greater _____

- ☐ Greater _____

- ☐ Doskonalsze Trafienie ☐ Kłopoty Medusy

- Poziom ☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku

- ☐ _____ Strike

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY

LECZENIA

Poziom

Poziom Mnicha

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY RESISTANCE

Poziom Mnicha

Poziom

$$13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

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	Flurry of Manoeuvres	Uderzenie bez broni	Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń	Oglusza
1	■	k6	k4 / k8							
2	■									
3										
4										
5										
6	■									
7										
8										
9										
10	■									
11										
12										
13										
14	■									
15										
16										
17										
18	■									
19										
20										

FLURRY OF MANOEUVRES

Poziom	PMB	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB.
1	-2	
8	-3	
15	-7	

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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 PRZEW 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
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

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku