

# HUNGRY GHOST MONK

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

### KP PREMIA

+ KP

### OMB PREMIA

+ OMB

Poziom  
Mnicha

$$= RZT + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

## PUNISHING KICK

### PUNISHING KICK PER DAY

Poziom  
Mnicha

Inne  
Poziomy

$$= \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

PUNISHING KICK  
TODAY

### DISTANCE PUSHED

Poziom  
Mnicha

$$m = \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{5} \right) \times 5ft$$

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom  
Mnicha

$$= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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
  - ☐ Zmysł Walki
  - ☐ Odbijanie Strzał
  - ☐ Uniki
  - ☐ Doskonalsza Walka w Złoty Skorpion
  - ☐ Throw Anything
- Poziom 6
- ☐ Pięć Gorgony
  - ☐ Doskonalsza Szarża Byka
  - ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
  - ☐ Doskonalsza Finta
  - ☐ Doskonalsze Obalanie
  - ☐ Ruchliwość
- Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy
  - ☐ Chwytność Strzał
  - ☐ Atak z Dostoku

## LIFE FUNNEL

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

Poziom 7 PUNKTY LECZENIA Poziom Mnicha

$$= \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## 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 Poziom Mnicha

$$\text{dni} = \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

Poziom 15 RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha

$$= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

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

## MNICH

Obrażenia z Ataku Mnicha		Premiowe Atuty	Mały / Duży	Armour Class Bonus	
1	■	k6 k4 / k8	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	■		Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na rzut	
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMB +2do 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... +20do 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 Uchylenie 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

$$= \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

### UDERZENIE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB

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	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											

### CHWYTANIE KRAWDZIECZNY

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

### UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku