

SENSEI (MNICH)

Poziom
Mnicha

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Pięść
Mnicha

Inne
Poziomy

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

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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 Zwardzyl Skorpiona
- ☐ Throw Anything

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY

Poziom
Mnicha

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

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

$$\boxed{} = \boxed{}$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha

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

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

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

Poziom

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

20 które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom
Mnicha

Premiowe
z Ataku
bez Broni

Mały / Duży

Armour Class Bonus

1

☐

k6

k4 / k8

Advice
Uderzenie bez broni
Stunning Fist

Inspire 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 Umysł

Inspire Competence
Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMD
+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

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 18m

Przemieszczaj 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 Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być...

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

12

Grant all allies within 30ft:

1 ki points

Poziom

18

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

2 ki points

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 ki points

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐☐

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

	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

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