

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

□ Co popadnie □ Zmysł Walki

Poziom 1 □ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki

□ Doskonalsza Walka w Złoty S
□ Throw Anything

Poziom 6 □ Pięć Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka
□ Doskonalsze Rozbrajanie □ Doskonalsza Finta

□ Doskonalsze Obalanie □ Ruchliwość

Poziom 10 □ Doskonalsze Trafienie Kłojem 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

Poziom Premie Obrażenia
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

Mały / Duży

Premia do KP

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

Uchylanie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

Szybkie Poruszanie się +3m

Mistrz Manewrów

Spokojny Umysł

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMB

+2 do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

Uderzenie Ki (magia)

Powolny upadek 6m

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny

Redukuje efekty spadania używając ściany

Wysoki Skok

Steal Ki

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na

+20 do testów skakania 1 punkt ki

Take ki from other creatures

Szybkie Poruszanie się +6m

Powolny Upadek 9m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Life Funnel

Take hp from other creatures

Powolny Upadek 12m

Doskonalsze Uchylanie

Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

Uderzenie Ki (praworządność)

Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

Life from a Stone

Take ki or hp from any creature at all

Powolny Upadek 21m

Daleki krok

Szybkie Poruszanie się +12m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

Powolny Upadek 18m

Sipping Demon

Gain temporary hp on melee attacks

Powolny Upadek 24m

Uderzenie Ki (adamantyt)

Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

Ponadczasowe Ciało

Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

Szybkie Poruszanie się +18m

Powolny Upadek 27m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

Idealne Ja

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POŁE 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 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

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