

SENSEI
(MNICH)Poziom
Mnicha

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

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

00

00

00

00

00

00

00

00

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom
Mnicha

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

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do 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 Traci premię ze ZR do KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZR
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż poowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcje
automatycznie obleva testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRPremia do KP; -2 KP

PREMIOWY ATUT

- ☐ Co popadnie
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Uniki
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwar
- ☐ Styl Skorpiona
- ☐ Throw Anything

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAYPoziom
Mnicha

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

INSPIROWANIE ODWAGI

Poziom

- 1** $\boxed{+}$ Bonus against charm and compulsion
Premia do ataku i testów obrażeń

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

- 3** $\boxed{+}$

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom

- 9** $\boxed{}$ 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY

Poziom
LECZENIA

Poziom Mnicha

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

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom

Poziom Mnicha

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

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ STPoziom
Mnicha

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

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
MnichaObrażenia
z Ataku
bez Broni

Mały / Duży

Premia do KP

Advice

Uderzenie bez broni

Oszałamiająca Pięść

k4 / k8

k6

k4 / k8

k6

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

k6 / k8

k8

Inspirowanie Odwagi
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
OgluszaUse **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weaponsInspirowanie Biegłości
Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB
+2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniuAtaki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Redukuje efekty spadania używając ścianyDodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na
+20do testów skakania **1 punkt ki**
Odporny na wszystkie chorobyGrant bonus to an ally - **1 punkt ki**Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

Powolny Upadek 12m

Advice 3

Inspirowanie Wielkości

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworzadna.

Odporny na wszystkie trucizny

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**Grant bonus to allies in 30ft - **1 punkt ki**

Odporność na czary

Powolny Upadek 21m

Opóźniona Śmierć

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

Grant more abilities to allies - **2 punkty ki**Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**

Traktowany jako przybysz

Dowolna Wysokość

MYSTIC WISDOM

Poziom

Grant a single ally within 30ft:

1 ki points

Poziom

Grant all allies within 30ft:

Poziom

Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

1 ki points

Poziom

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

2 ki points

Poziom

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

2 ki points

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

ILOŚĆ

Poziom Mnicha

UDERZENIE KI

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

00

00

00

00

00

00

00

00

AKROBATYKA

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

	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