

TETORI

(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)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

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
DZIŚ

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 błędy 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
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 Percepcje
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20 Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR bonus to KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Poziom

- 1 ☐ Doskonałsza Walka w Zwarcu
- 2 ☐ Crushing Embrace
- 6 ☐ Greater Grapple
- 10 ☐ Twin Lock
- 14 ☐ Choke Hold
- 18 ☐ Backbreaker

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

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

FORM LOCK

Poziom

Poziom Mnicha

Caster Level

$$13 + RZT \geq 11 +$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

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

Poziom

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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	Obrażenia z Ataku bez Broni	Armour Class Bonus	Use monk level in place of BAB when grappling
1	k6 k4 / k8	Graceful Grappler Uderzenie bez broni Stunning Fist	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
2		Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na refleks
3		Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMB +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4	k8 k6 / 2k6	Uderzenie Ki (magia) Counter-grapple Graceful Grappler	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Make attack of opportunity when grapple attempted No attack penalty, may attack of opportunity when grappling Keep DEX bonus when pinning or grappled
5		Break Free Czystość Ciała	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - 1 ki point Odporny na wszystkie choroby
6		Szybkie Poruszanie się +6m Counter-grapple	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Make attack of opportunity even through total concealment
7		Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points
8	k10 k8 / 2k8	Graceful Grappler Counter-grapple	Ulecz swoje rany - 2 ki points Make attack of opportunity even when flat-footed
9		Inescapable Grasp Szybkie Poruszanie się +9m	Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Uderzenie Ki (praworządność) Counter-grapple	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
11		Diamantowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny
12	2k6 k10 / 3k6	Szybkie Poruszanie się +12m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points Dimensional anchor when using inescapable grasp
15		Quivering Palm Szybkie Poruszanie się +15m Graceful Grappler	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17		Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
18		Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Iron Body	Gain effect of Iron Body spell for 1 min - 3 ki points
20	2k10 2k8 / 4k8	Perfect Self	Traktowany jako przybysz

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 PRZEZ 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
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 KRAWĘDZÓW

ST 15 Zwinność

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku