

WEAPON ADEPT

(MNICH)

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom Mnicha

RZT

+ ( 

÷ 4

 )

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Poziom Mnicha

Inne Poziomy

=

+

( 

÷ 4

 )

(Zaokrąglane w dół)

PERFECT STRIKE TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Broń

ATUTY PREMIOWE

Poziom

1

Co popadnie

Odbijanie Strzał

Doskonałsza Walka w Złoty Skorpion

Throw Anything

Zmysł Walki

Uniki

Poziom

6

Pięść Gorgony

Doskonałsza Szarża Byka

Doskonałsze Rozbrajanie

Doskonałsza Finta

Doskonałsze Obalanie

Ruchliwość

Poziom

10

Doskonałsze Trafienie Krótkimi Miedusy

Chwytywanie Strzał

Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom

7

PUNKTY LECZENIA

Poziom Mnicha

=

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom

13

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

= 10 +

DRŻĄCA PIĘŚĆ

Poziom

15

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni

=

Poziom

15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

= 10 + ( 

÷ 2

 ) + 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 Mnicha

Premiowe z Ataku bez Broni

Mały / Duży

1

k6

k4 / k8

Premia do KP

Grad Ciosów

Uderzenie bez broni

Perfect Strike

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków

Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń

Roll attack twice when using a monk weapon

2

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

3

Szybkie Poruszanie się +3m

Mistrz Manewrów

Spokojny Umysł

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby 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

Wysoki Skok

Czystość Ciała

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na

+20do testów skakania 1 punkt ki

Odporny na wszystkie choroby

6

Szybkie Poruszanie się +6m

Powolny Upadek 9m

Way of the Weapon Master 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8

k10

k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Uchylenie

Szybkie Poruszanie się +9m

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

Uderzenie Ki (praworządność)

Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11

Diamantowe Ciała

Odporny na wszystkie trucizny

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

Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14

Powolny Upadek 21m

15

Drżąca Pięść

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

Uncanny Initiative

Język Słońca i Księżyca

Choose your own initiative roll

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

18

Szybkie Poruszanie się +18m

Powolny Upadek 27m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Puste Ciała

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Pure Power

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

+2do wartości Siły, Zręczności i Roztropności

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

= ( 

÷ 2

 ) + RZT

UDERZENIE KI

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

Zwinność +4

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAWĘDZÓW

ST 15 Zwinność

Rz. Obr. na Refleks

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku