

SOHEI

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom Mnicha

RZT

+ (

÷ 4

)

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

ATUTY PREMIOWE

Poziom

1

☐ Co popadnie

☐ Zmysł Walki

☐ Odbijanie Strzał

☐ Uniki

☐ Doskonałsza Walka w Związku

☐ Skorpionia

☐ Throw Anything

Poziom

6

☐ Pięść Gorgony

☐ Doskonałsza Szarża

☐ Doskonałsze Rozbrajanie

☐ Doskonałsza Finta

☐ Doskonałsze Obalanie

☐ Ruchliwość

Poziom

10

☐ Doskonałsze Trafienie

☐ Ochrona przed Meduzami

☐ Chwytywanie Strzał

☐ Atak z Doscoku

☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check

☐ Mounted Archery Halve the penalty for ranged attacks

☐ Ride-by Attack Move before and after a charge attack

☐ Spirited Charge Double damage

☐ Trample Overrun enemies

☐ Unseat Knock opponents from their mounts

MONASTIC MOUNT

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

round

= 2 + (

× 2

) +

Poziom Barda

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom Rodzaj Broni

5

☐ ☐ ☐ ☐

9

☐ ☐ ☐

13

☐ ☐

17

☐

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom Mnicha

7

=

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

13

= 10 +

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

20

Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszków.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH		
Poziom Mnicha	Premiowe z Ataku bez Broni	Obrażenia z Ataku bez Broni
1	<div><div>Mały / Duży</div><div>k6</div><div>k4 / k8</div></div>	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni Devoted Guardian
2		Uchylenie
3		Maneuvre Training Spokojny Umysł
4		Uderzenie Ki (magia) Monastic Mount Broń Ki
5		Wysoki Skok Czystość Ciała
6		
7		Jedność Ciała
9		Doskonałsze Uchylenie
10		Uderzenie Ki (praworządność)
11		Diamantowe Ciało
12		
13		Diamantowa Dusza
14		
15		Drżąca Pięść
16		Uderzenie Ki (adamantyt)
17		Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca
18		
19		Puste Ciało
20		Idealne Ja

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

DŁUGI SKOK	Odległość											
	ST	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m	