

SOHEI

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom Mnicha

RZT

+ (

Poziom Mnicha

÷ 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 Byka

☐ Doskonałsze Rozbrajanie

☐ Doskonałsza Finta

☐ Doskonałsze Obalanie

☐ Ruchliwość

Poziom

10

☐ Doskonałsze Trafienie Kłojem

☐ Medusy

☐ 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

Poziom Barda

round

= 2 + (

× 2

) +

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 Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Mały / Duży	Premia do KP	
1	■	k6	k4 / k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Devoted Guardian	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative
2	■			Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re...
3				Maneuvre Training Spokojny Umysł	Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4				Uderzenie Ki (magia) Monastic Mount Broń Ki	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 punkt ki per enhancement
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	■				
7				Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki
9				Doskonałsze Uchylenie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego
10	■			Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna...
11				Diamantowe Ciała	Odporny na wszystkie trucizny
12					
13				Diamantowa Dusza	Odporność na czary
14	■				
15				Drżąca Pięść	Opóźniona Śmierć
16				Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17				Ponadczasowe Ciała Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być... Może rozmawiać z dowolną żywą istotą
18	■				
19				Puste Ciała	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
20				Idealne Ja	Traktowany jako przybysz

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