WEAPON ADEPT Poziom Mnicha	×	MNICH				
(MNICH)	Pozion	remio	Obrażenia w ^e z Ataku			
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Mnicha	Atut	y bez Broni	Descrite de MD		
KP PREMIA		_		Premia do KP Grad Ciosów	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków	
Poziom Mnicha	1		k6 k4 / k8	Uderzenie bez broni Perfect Strike	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Roll attack twice when using a monk weapon	
OMB PREMIA = RZT + (÷ 4)	2			Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon	
+ OMB (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga	3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMF +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu	
PERFECT STRIKE PERFECT STRIKE Poziom Inne	4		k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany	
PER DAY Mnicha Poziomy = + (÷ 4)	5		-	Wysoki Skok	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op u +20do testów skakania 1 punkt ki	
DERFECT STRIKE (Zaokrąglane w dół)	,			Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby	
Announce before making an attack using a kama, nunchaku,	6			Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m Way of the Weapon Master 2	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range,	-				Weapon Specialisation for the same monk weapon	
the other is the confirmation roll.	7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
WAY OF THE WEAPON MASTER Broń	8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m		
	9			Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obra (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
ATUTY PREMIOWE Co popadnie	10			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
Poziom 🗆 Odbijanie Strzał 💢 🖂 🖂 Uniki 1 🖂 Doskonalsza Walka w Zw anyli 6 korpiona	11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny	
☐ Throw Anything ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka	12		2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12 m Powolny Upadek 18 m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty k (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
6 □ Doskonalsze Rozbraja⊡ieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie⊡ Ruchliwość	13			Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
Poziom Doskonalsze Trafienic (Trytyewn) Medusy 10 Chwytanie Strzał Atak z Doskoku	14			Powolny Upadek 21m		
JEDNOŚĆ CIAŁA	15			Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się +15m	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7	16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto v	
DIAMENTOWA DUSZA	17			Uncanny Initiative Język Słońca i Księżyca	Choose your own initiative roll Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	
CZARY NA CZARY Poziom Mnicha 13 = 10 +	18			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
	19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
DRŽĄCA PIĘŚĆ DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	20		2k10 2k8 / 4k8	Pure Power Powolny Upadek Dowolna Wys	+2do wartości Siły, Zręczności i Roztropności okość	
Poziom RZ. ORB. NA				UDERZE	NIE KI	
WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	UDERZ ILOŚĆ	ZENI		ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
=10+(÷2)+ RZT			= (÷ 2) + RZT		
IDEALNE JA				AKROBA	АТУКА	
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty	RUCH	I PRZ		DŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika OMB	z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB *10 do poruszania się z pełną prędkością *10 do poruszania się z pełną prędkością *10 do poruszania się z pełną prędkością					
	Driid		Odległo	ść 1,5m 3m 4,5m 6m	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	

WYSOKI SKOK

UPADEK

Odległość 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m K ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40

CHWYTANIE KRAWĘDZO Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku

Zwinność +4

ST 15 Zwinność

3,3m

44