SOTILI Mnicha			Obrażenia			
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Pozion	Premio	We Ataku			
KP BONUS	Mnicha	Atuty	bez Broni	Armour Class Ponus		
Poziom Mnicha OMB BONUS = RZT + (÷ 4)	1	•	k6 k4/k8	, Armour Class Bonus 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	
+ OMB (Zaokrąglane w dół)	2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro	nny na re
Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga ATUTY PREMIOWE	3			Maneuvre Training Spokojny Umysł	Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMI +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu	B
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki Poziom ☐ Odbijanie Strzał ☐ ☐ ☐ Uniki 1 ☐ Doskonalsza Walka w⊠w@nydi&korpiona	4			Uderzenie Ki (magia) Monastic Mount Ki Weapon	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 punkt ki per enhancement	
☐ Throw Anything				High Jump	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op	rtych na
☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka	5			Czystość Ciała	+20do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby	
6 □ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie□ Ruchliwość	6					
Poziom □ Doskonalsze Trafienid™r ÿtyjeznM edusy 10 □ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points	
☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check						
☐ 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	9			Doskonalsze Uchylanie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (bronneg
☐ Spirited Charge Double damage ☐ Trample Overrun enemies	10	-		Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
☐ Unseat Knock opponents from their mounts	11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny	
MONASTIC MOUNT	12					
	13			Diamond Soul	Spell resistance	
	14					
	15			Quivering Palm	Opóźniona Śmierć	
	16			Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto	vy
	477			Ponadczasowe Ciało	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie	może być

17

18

19

20

Poziom

COLLET

WYSZKOLENIE W BRONI Poziom Rodzaj Broni 5 9 13 17 JEDNOŚĆ CIAŁA **PUNKTY** Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7 **DIAMENTOWA DUSZA** CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha Poziom = 10 + 13 IDEALNE JA Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

CZAS TRWANIA

run**F 2 +**

NA DZIEŃ

Poziom

Barda

	UDERZENIE KI	,
UDERZENIE KI ILOŚĆ =	Poziom Mnicha (÷ 2) + RZT	UDERZENIE K

Język Słońca i Księżyca

Empty Body Perfect Self

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

Traktowany jako przybysz

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

ACROBATICS z połową prędkośći RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR ST Zwinności = Przeciwnika CMD +10 do poruszania się z pełną prędkością RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połową prędkośći ST Zwinności = 5 + Wrogie **CMD** +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 Odległość 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m