Poziom **MNICH WEAPON ADEPT** Mnicha Obrażenia PozionPremiowe_ (MNICH) Mnicha Atuty bez Broni PREMIA DO KLASY PANCERZA Mały / Duży Armour Class Bonus **KP** BONUS Grad Ciosów Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków k6 1 Poziom Uderzenie bez broni Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń + Mnicha k4/k8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon **OMB BONUS** Way of the Weapon Master Weapon Focus for one monk weapon 2 (Zaokrąglane w dół) Szybkie Poruszanie się +3m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Tylko gdy nieuzbrojony, Mistrz Manewrów Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMB 3 nieobciążony lub nie pomaga Spokojny Umysł +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu PERFECT STRIKE k8 Uderzenie Ki (magia) Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny 4 PERFECT STRIKE Poziom Inne Powolny upadek 6m Redukuje efekty spadania używając ściany k6 /2k6 PER DAY Mnicha Poziomy High Jump Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na +20do testów skakania 1 punkt ki 5 Czystość Ciała Odporny na wszystkie choroby (Zaokrąglane w dół) PERFECT STRIKE Szybkie Poruszanie się +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Powolny Upadek 9m Announce before making an attack using a kama, nunchaku, Way of the Weapon Master 2 Weapon Specialisation for the same monk weapon quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, 7 Wholeness of Body Ulecz swoje rany - 2 ki points the other is the confirmation roll. WAY OF THE WEAPON MASTER k10 8 Powolny Upadek 12m k8/2k8 Weapon Uchylanie Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro 9 Szybkie Poruszanie się +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) **ATUTY PREMIOWE** Uderzenie Ki (praworządność) Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna 10 □ Co popadnie □ Zmysł Walki Powolny Upadek 15m Poziom Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki 11 Diamentowe Ciało Odporny na wszystkie trucizny 1 ☐ Doskonalsza Walka w☐wSatrydisSkorpiona ☐ Throw Anything Daleki krok Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki 2k6 Szybkie Poruszanie sie +12m 12 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) ☐ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka k10/3k6 Powolny Upadek 18m Poziom □ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta 6 Diamond Soul Spell resistance 13 □ Doskonalsze Obalanie Ruchliwość Poziom Doskonalsze Trafieni@Kr@tyjexnMedusy Powolny Upadek 21m 14 10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku Quivering Palm Opóźniona Śmierć 15 JEDNOŚĆ CIAŁA (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Szybkie Poruszanie sie +15m **PUNKTY** 2k8 Uderzenie Ki (adamantyt) Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 16 Powolny Upadek 24m 2k6/3k8 7 Uncanny Initiative Choose your own initiative roll 17 Język Słońca i Księżyca Może rozmawiać z dowolną żywą istotą DIAMENTOWA DUSZA Szybkie Poruszanie się +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha 18 Poziom Powolny Upadek 27m 13 = 10 + 19 **Empty Body** Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki DRŻĄCA PIĘŚĆ Pure Power +2do wartości Siły, Zręczności i Roztropności 2k10 DRŻENIE DNI Poziom Mnicha 20 Powolny Upadek Dowolna Wysokość 2k8 / 4k8 dni UDERZENIE KI Poziom RZ. ORB. NA Poziom 15 **UDERZENIE KI** WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha UDERZENIE Poziom Mnicha =10+ ÷ 2 **IDEALNE IA ACROBATICS** Traktowany jako Przybysz z połową prędkośći Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty **RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR** 20 które działają na nie-przybyszów. ST Zwinności = Przeciwnika CMD +10 do poruszania się z pełną prędkością

Redukcja obrażeń 10/chaos

ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD +10 do poruszania się z pełną prędkością Odległość 1,5m 3m 7,5m 9m DŁUGI SKOK 10 20 25 30 35 40 45 50 55 ST 5 15 Odległość 0,3m 0,6m 0.9m 1.2m 1.5m 1.8 2.1m 2.4m 2.7m 3m 3,3m WYSOKI SKOK 32 ST 4 8 12 16 20 24 28 36 40 44 Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAW\$D20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

z połową prędkośći

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST 15 Zwinność

UPADEK

nny na re