SOHEI Poziom		*		MNICH	
PREMIA DO KLASY PANCERZA KP BONUS + KP OMB BONUS = RZT + (÷ 4)	PozionP Mnicha	Atuty		Armour Class Bonus Grad Ciosów Uderzenie bez broni Devoted Guardian	Używa akcji ataku w celu uzyskania wię Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktow Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative
+ OMB (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony,	2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powied
nieobciążony lub nie pomaga ATUTY PREMIOWE	3			Maneuvre Training Spokojny Umysł	Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby +2do rzutów obronnych przeciwko ocza
Co popadnie	4			Uderzenie Ki (magia) Monastic Mount Broń Ki	Ataki bez broni są traktowane jak oręż i Gain temporary hp, grant bonuses to m Enhance weapon - 1 punkt ki per enhar
	5			High Jump Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testó +20do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby
	6				
Poziom Doskonalsze Trafieni KrØttjewnMedusy Ohwytanie Strzał Atak z Doskoku	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points
 ☐ 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 nie
☐ Spirited Charge Double damage ☐ Trample Overrun enemies	10			Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako orę
☐ 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 or

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

20

ęcej ataków rane jak broń zie się rzut obronny na re y obliczyć CM arowaniu magiczny ount ncement ów skakania opartych na udanego rzutu (bronnego ż praworządna ręż adamantyto vy Ponadczasowe Ciało Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie noże być 17 Może rozmawiać z dowolną żywą istotą Język Słońca i Księżyca 18 Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki 19 **Empty Body**

UDERZENIE KI UDERZENIE KI Poziom Mnicha

ACROBATICS

Traktowany jako przybysz

Perfect Self

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 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 1,2m 3,3m