| MONK OF THE Poziom | MNICH | | | | |
|--|--|-------|------------------------------------|---|---|
| FOUR WINDS | Pozion | remio | Obrażenia ^{we} z Ataku | | |
| PREMIA DO KLASY PANCERZA | Mnicha | Atuty | bez Broni | Premia do KP | |
| ** Poziom Mnicha | 1 | • | k6 k4/k8 | Grad Ciosów Uderzenie bez broni Elemental Fist | Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Add elemental damage to an attack |
| $ \begin{array}{ccc} \text{OMB PREMIA} & = & \text{RZT} + (& \div 4) \end{array} $ | 2 | | | Uchylanie | Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na |
| + 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 |
| ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST 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 Czystość Ciała | Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych n +20do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby |
| ELEMENTAL FIST (Zaokrąglane w dół) TODAY | 6 | | | Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) |
| Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire | 7 | | | Jedność Ciała | Ulecz swoje rany - 2 punkty ki |
| ELEMENTAL Poziom DAMAGE Mnicha | 8 | | k10 k8/2k8 | Powolny Upadek 12m | |
| = 1 + (5 _(Zaokrąglane w dół) | 9 | | RO / ZRO | Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m | Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (bronne (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) |
| ATUTY PREMIOWE ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki | 10 | | | Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m | Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. |
| Poziom Odbijanie Strzał Doskonalsza Walka w w Westwii Skorpiona | 11 | | | Diamentowe Ciało | Odporny na wszystkie trucizny |
| ☐ Throw Anything ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka | 12 | | 2k6 k10/3k6 | Slow Time Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m | Gain two extra standard actions - 6 punktów ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| Poziom 6 □ Doskonalsze Rozbrajá⊡ieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie⊡ Ruchliwość | 13 | | | Diamentowa Dusza | Odporność na czary |
| Poziom Doskonalsze Trafienie Krotie zaniele dusy | 14 | | | Powolny Upadek 21m | |
| 10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku JEDNOŚĆ CIAŁA | 15 | | | Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się +15m | Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) |
| PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha | 16 | | 2k8 2k6/3k8 | Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m | Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy |
| 7 = DIAMENTOWA DUSZA | 17 | | | Aspect Master Język Słońca i Księżyca | Choose an aspect of the natural world Może rozmawiać z dowolną żywą istotą |
| Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha | 18 | - | | Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 = 10 + | 19 | | | Puste Ciało | Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki |
| DRŻĄCA PIĘŚĆ DRŻENIE DNI Poziom Mnicha | 20 | | 2k10 2k8/4k8 | Immortality Powolny Upadek Dowolna Wyso | Never age, spontaneously reincarnate okość |
| dni = | UDERZENIE KI | | | | NIE KI |
| RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha =10+(÷2)+RZT | UDERZENIE KI ILOŚĆ Poziom Mnicha UDERZENIE KI = (÷ 2) + RZT | | | | |
| ASPECT MASTER | | | | AKROBA | TYKA |
| Aspect | RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći | | | | |
| Special Abilities Poziom | RUCE | I PRZ | EZ POLE 2 | Zwinności = Przeciwnika OMB ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie OMB | +10 do poruszania się z pełną prędkością GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością |
| 17 | DŁUC | | Odległo: | ST 4 8 12 16 | 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 25 30 35 40 45 50 55 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m 20 24 28 32 36 40 44 |
| Traktowany jako Przybysz | CHW | YTAN | IIE KRAW | | de 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m ie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej |
| Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty 20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos | UPAI | | | • | gnorować 3m obrażeń od upadku |