## Poziom **MNICH WEAPON ADEPT** Mnicha Obrażenia PozionPremiowe\_ . . . . (MNICH) Mnicha Atuty bez Broni PREMIA DO KLASY PANCERZA Mały / Duży Premia do KP **KP PREMIA** 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 PREMIA 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 BPAaby obliczyć OMI 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 Wysoki Skok Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na 5 +20do testów skakania 1 punkt ki 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, Jedność Ciała 7 Ulecz swoje rany - 2 punkty ki the other is the confirmation roll. WAY OF THE WEAPON MASTER k10 8 Powolny Upadek 12m k8/2k8 Broń Uchylanie Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re 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 Diamentowa Dusza Odporność na czary 13 □ Doskonalsze Obalanie Ruchliwość Poziom Doskonalsze Trafieni@Kr@tyjexnMedusy Powolny Upadek 21m 14 10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku Drżąca Pięść 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 NA CZARY Poziom Mnicha 18 Poziom Powolny Upadek 27m 13 = 10 + 19 Puste Ciało Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki DRŻACA PIEŚĆ 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 AKROBATYKA** Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty z połową prędkośći **RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR** ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością które działają na nie-przybyszów. RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połową prędkośći Redukcja obrażeń 10/chaos ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością Odległość 1,5m 3m 7,5m 9m

DŁUGI SKOK

WYSOKI SKOK

UPADEK

10

Zwinność +4

ST 15 Zwinność

ST 5

Odległość 0,3m 0,6m

ST 4 8

20

16

0.9m 1.2m

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

15

12

25

1.5m

20

30

1.8

24

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku

35

28

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

40

32

45

36

2.1m 2.4m 2.7m 3m

50

40

55

44

3,3m