SOHEI

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

ATUTY PREMIOWE

Poziom 1
- ☐ Co popadnie
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki
- ☐ Styl Skorpiona

Poziom 6
- ☐ Pięść Gorgony
- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
- ☐ Doskonalsze Obalanie
- ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Ruchliwość

Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Oko Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

- ☐ 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
    - ☐ Spirited Charge Double damage
  - ☐ Trample Overrun enemies
  - ☐ Unseat Knock opponents from their mounts

MONASTIC MOUNT

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

rund = 2 + (Poziom Barda × 2) +

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom	Rodzaj Broni	
5		☐–☐–☐–
9		☐–☐–☐
13		☐–☐
17		☐

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7 — PUNKTY LECZENIA ☐ = Poziom Mnicha

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13 — CZARY NA CZARY ☐ = 10 + Poziom Mnicha

IDEALNE JA

Poziom 20

Traktowany jako Przybysz

Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń **10/chaos**

MNICH

Poziom Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni Mały / Duży		
1	■	k6 / k4 / k8	Premia do KP 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
2	■		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re
3			Maneuvre Training Spokojny Umysł	Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4			Uderzenie Ki (magia) Monastic Mount Broń Ki	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - **1 punkt ki** per enhancement
5			Wysoki Skok Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na +20do testów skakania **1 punkt ki** Odporny na wszystkie choroby
6	■			
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**
9			Doskonalsze Uchylanie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego
10	■		Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny
12				
13			Diamentowa Dusza	Odporność na czary
14	■			
15			Drżąca Pięść	Opóźniona Śmierć
16			Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17			Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być Może rozmawiać z dowolną żywą istotą
18	■			
19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**
20			Idealne Ja	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

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

UDERZENIE KI

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR
ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**
z połową prędkości
+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA
ST Zwinności = 5 + Wrogie **OMB**
z połową prędkości
+10 do poruszania się z pełną prędkością

DŁUGI SKOK

Odległość	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
ST	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m