Poziom MONK OF THE Mnicha **LOTUS** PREMIA DO KLASY PANCERZA KP PREMIA Poziom + Mnicha = RZT ÷ 4 OMB PREMIA (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ TOUCH OF Poziom Inne SERENITY Mnicha Poziomy PER DAY ÷ 4 (Zaokrąglane w dół) TOUCH OF SERENITY TODAY Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect. SERENITY Poziom **CZAS TRWANIA** Mnicha ÷ 6 = 1 +rund Rz. Obr. Poziom na WOLE ST Mnicha = 10 + ATUTY PREMIOWE ☐ Co popadnie □ Zmysł Walki Poziom Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki □ Doskonalsza Walka w Zwstrydi Skorpiona ☐ Throw Anything □ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka Poziom ☐ Doskonalsze RozbrajaīrieDoskonalsza Finta 6 ☐ Doskonalsze Obalanie☐ Ruchliwość Poziom Doskonalsze Trafienie Kr@hjeznMedusy 10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku IEDNOŚĆ CIAŁA DUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7 = TOUCH OF SURRENDER When an attack would reduce a target to Ohp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp **DIAMENTOWA DUSZA**

Poziom

CZARY NA CZARY Poziom Mnicha Poziom 13 = 10 +

TOUCH OF PEACE

Poziom Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. 15 No saving throw.

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

``	MNICH					
Pozion Mnicha	remio Atuty	Dez Dioiii	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń		
		k4 / k8	Touch of Serenity	Ogłusza		
2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro	nny na	
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OME +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu		
4		k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany		
5			Wysoki Skok Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op: +20do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby	rtych na	
6			Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)		
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki		
8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m			
9			Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	bronne	
10	-		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.		
11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny		
12		2k6 k10 / 3k6	Touch of Surrender Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18 m	Target of an attack surrenders - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)		
13			Diamentowa Dusza	Odporność na czary		
14			Powolny Upadek 21m			
15			Touch of Peace Szybkie Poruszanie się +15m	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)		
16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto	vy	
17			Ponadczasowe Ciało Learned Master	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie Linguistics and Knowledge are class skills using WIS	noże by	
18			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)		
19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki		
20		2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wyso	Traktowany jako przybysz okość		

UDERZENIE KI

LOŚĆ		Poziom Mnicha	UDERZENIE I
	=	(÷ 2) + RZT	

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

DEDZENIE ZI

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkośći

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połową prędkośći ST Zwinności = 5 + Wrogie **OMB**

+10 do poruszania się z pełną prędkością

Odleałość 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 55 1,8 2,1m 2,4m Odległość 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 2,7m 3m 3.3m WYSOKI SKOK 24 32 8 16 20 28 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m Zwinność +4

CHWYTANIE KRAWEDZIO Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku **UPADEK**