

Poziom	
Mnicha	

**KP PREMIA**

**OMB PREMIA**  $\left\{ \begin{array}{l} + \text{KP} \\ + \text{OMB} \end{array} \right\} = \text{RZT} + \left( \begin{array}{l} \text{Poziom} \\ \text{Mnicha} \end{array} \div 4 \right)$   
(Zakręglane w dół)

**TOUCH OF  
SERENITY  
PER DAY**

$$\boxed{\phantom{0000}} = \text{Poziom Mnicha} + \left( \text{Inne Poziomy} \div 4 \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

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**  
CZAS TRWANIA

**SERENITY**  
**CZAS TRWANIA**

rund = 1 + (  ÷ 6 )

Rz. Obr.  
na WOLE ST

Rz. Obr. na WOLĘ ST Poziom Mnicha

= 10 + (  ÷ 2 ) + RZT

	<input type="checkbox"/> Co popadnie	<input type="checkbox"/> Zmysł Walki
Poziom	<input type="checkbox"/> Odbijanie Strzał	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Uniki
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> Doskonalsza Walka w Związku	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Skorpion
	<input type="checkbox"/> Throw Anything	

Poziom  
6

<input type="checkbox"/> Pięść Gorgony	<input type="checkbox"/> Doskonałsza Szarża Byka
<input type="checkbox"/> Doskonałsze Rozbrajanie	<input type="checkbox"/> Doskonałsza Finta
<input type="checkbox"/> Doskonałsze Obalenie	<input type="checkbox"/> Ruchliwość

Poziom ☐ Doskonalsze Trafienie ☐ Kryzys Medusy  
**10** ☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku

PUNKTY  
LECZENIA

Poziom 7  = Poziom Mnicha

**Pozium 12** When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

Poziom	CZARY NA CZARY	Poziom Mnicha
13	<input type="text"/>	= 10 +

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

**Poziom 20** **Traktowany jako Przybysz**  
Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty  
które działają na nie-przybyszów.  
Redukcja obrażeń **10/chaos**

Pozycja Premii  
Mnicha Atuty  
Obrażenia  
z Ataku  
bez Broni

1	■	<b>k6</b> k4 / k8	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni Touch of Serenity	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
2	■		Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na rękę
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast <b>BPA</b> aby obliczyć <b>OME</b> +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
4		<b>k8</b> 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 opartych na siłach +20do testów skakania <b>1 punkt ki</b> Odporny na wszystkie choroby
6	■		Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b>
8		<b>k10</b> k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9			Dokonsalsze Uchylenie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządności
11			Diaamentowe Ciała	Odporny na wszystkie trucizny
12		<b>2k6</b> k10 / 3k6	Touch of Surrender Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Target of an attack surrenders - <b>6 ki points</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diaamentowa 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		<b>2k8</b> 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamentyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamentytowy
17			Ponadczasowe Ciała Learned Master	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być Linguistics and Knowledge are class skills using <b>WIS</b>
18	■		Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Puste Ciała	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>
20		<b>2k10</b> 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Traktowany jako przybysz

**UDERZENIE KI**  
**IŁOŚĆ**

$$\text{ILOŚĆ} = \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{\div 2} \right) + \text{RZT}$$

**UDERZENIE KI**

## RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **OMB** +10 do poruszania się z pełną prędkością

BUCH PRZEZ POLE ZAIMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrocie **OMB** +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
WYSOKI SKOK	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m												

**CHWYTANIE KRAWĘDZI** 20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej  
**UPADEK** ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku