Poziom MONK OF THE Mnicha LOTUS PREMIA DO KLASY PANCERZA KP PREMIA Poziom + Mnicha OMB PREMIA (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ TOUCH OF Poziom Inne SERENITY Mnicha Poziomy PER DAY (Zaokrąglane w dół) TOUCH OF **SERENITY** 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 = 1 + rund Rz. Obr. Poziom na WOLE ST Mnicha = 10 + ATUTY PREMIOWE ☐ Co popadnie □ Zmysł Walki Poziom Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki □ Doskonalsza Walka w 🗷 w Satrycki w 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 PIINKTV Poziom **LECZENIA** Poziom Mnicha 7 = **TOUCH OF SURRENDER** When an attack would reduce a target to Ohp or below,

Poziom 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 Ohp

DIAMENTOWA DUSZA

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		Armour Class Bonus 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			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro	nny na re		
3			Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMF +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			High Jump Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op +20 do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby	irtych na		
6			Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)			
7			Wholeness of Body	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)	bronnego		
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 18m	Target of an attack surrenders - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)			
13			Diamond Soul	Spell resistance			
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 być		
18			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)			
19			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki			
20		2k10 2k8/4k8	Perfect Self Powolny Upadek Dowolna Wyso	Traktowany jako przybysz okość			

UDERZENIE KI

JDERZENIE K LOŚĆ	П	Poziom Mnicha	UDERZENIE KI
	=	(÷ 2) + RZT	

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

ST Zwinności = 5 + Wrogie **OMB**

z połową prędkośći

+10 do poruszania się z pełną prędkością

z połową prędkośći

+10 do poruszania się z pełną prędkością

	Odległość	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
WYSOKI SKOI	Odległość K ST	,	,	,	1,2m 16		,	,	,	,		3,3m 44
		7winn	ość +4		na każde 3m twoiego standardowego ruchu powyżei 9m							n

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

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