

# MONK OF THE LOTUS

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

### KP PREMIA

+ KP

### OMB PREMIA

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

### TOUCH OF SERENITY PER DAY

Poziom  
Mnicha

Inne  
Poziomy

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(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 CZAS TRWANIA

Poziom  
Mnicha

$$\text{rund} = 1 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{6} \right)$$

### Rz. Obr. na WOLĘ ST

Poziom  
Mnicha

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

## ATUTY PREMIOWE

- Poziom 1
- ☐ Co popadnie
  - ☐ Zmysł Walki
  - ☐ Odbijanie Strzał
  - ☐ Uniki
  - ☐ Doskonalsza Walka w Związku
  - ☐ Doskonalsza Szarża
  - ☐ Throw Anything
  - ☐ Pięść Gorgony
  - ☐ Doskonalsza Szarża Byka
  - ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
  - ☐ Doskonalsza Finta
  - ☐ Doskonalsze Obalanie
  - ☐ Ruchliwość
- Poziom 6
- Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie
  - ☐ Chwytywanie Medusy
  - ☐ Chwytywanie Strzał
  - ☐ Atak z Dostoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

### PUNKTY LECZENIA

Poziom 7

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$$

## TOUCH OF SURRENDER

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.

## DIAMENTOWA DUSZA

### CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$$

## TOUCH OF PEACE

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

## IDEALNE JA

### Traktowany jako Przybysz

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

Redukcja obrażeń 10/chaos

## MNICH

Poziom 1  
Mnicha

Premiowe z Ataku bez Broni

Mały / Duży

1 ■ k6  
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  
Oglusza

2 ■

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny 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 OMB  
+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 opartych na  
+20do testów skakania 1 punkt ki  
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 - 2 punkty ki

8 k10  
k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonalsze Uchylenie  
Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

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

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 adamantytowy

17

Ponadczasowe Ciało  
Learned Master

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być

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

Traktowany jako przybysz  
Dowolna Wysokość

## UDERZENIE KI

### UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

### UDERZENIE KI

$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

## AKROBATYKA

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEW WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB

z połową prędkości

+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

Odległość 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m

WYSOKI SKOK ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

### CHWYTANIE KRAWDZIO

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku