

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

$$\left[\text{Pole} \right] = \left[\text{Pole} \right] + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha} + \text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(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

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

Rz. Obr.
na WOLĘ ST

$$\left[\text{Pole} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

ATUTY PREMIOWE

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY
LECZENIA

$$\left[\text{Pole} \right] = \text{Poziom Mnicha}$$

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

Poziom 13

CZARY NA CZARY

$$\left[\text{Pole} \right] = 10 + \text{Poziom Mnicha}$$

TOUCH OF PEACE

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.

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	Premia do KP	
1	■	Mały / Duży k6 k4 / k8	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		Doskonałsze 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 Dowolna Wysokość	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

$$\left[\text{Pole} \right] = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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 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

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

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku