

MONK OF THE LOTUS

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

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

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

TOUCH OF SERENITY PER DAY

Poziom
Mnicha

Inne
Poziomy

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\frac{\boxed{}}{4} \right)$$

(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

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

Rz. Obr.
na WOLĘ ST

Poziom
Mnicha

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{\boxed{}}{2} \right) + RZT$$

ATUTY PREMIOWE

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom **7**

PUNKTY
LECZENIA

Poziom Mnicha

$$\boxed{} =$$

TOUCH OF SURRENDER

Poziom **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.

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom **13**

CZARY RESISTANCE

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = 10 +$$

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

Obrażenia z Ataku Mnicha Atuty bez Broni		Mały / Duży	Armour Class Bonus	
1	■	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	■		Uchylanie	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 BPA aby obliczyć CMB +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 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			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points
8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9			Doskonalwsze Uchylanie 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			Diaamentowe 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 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			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
20		2k10 2k8 / 4k8	Perfect Self Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = \left(\frac{\boxed{}}{2} \right) + RZT$$

UDERZENIE KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD

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 KRAWDZIU

Rz. Obr. na Refleks

ST 15 Zwinność

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku