MONK OF THE LOTUS

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

TOUCH OF SERENITY PER DAY

= Poziom Mnicha + (Inne Poziomy ÷ 4)

(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

rund = 1 + (Poziom Mnicha ÷ 6)

Rz. Obr. na WOLĘ ST

= 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

ATUTY PREMIOWE

Poziom 1
- ☐ Co popadnie
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki
- ☐ Styl Skorpiona

Poziom 6
- ☐ Pięść Gorgony
- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
- ☐ Doskonalsze Obalanie
- ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Ruchliwość

Poziom 10
- ☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Oko Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY LECZENIA = Poziom Mnicha

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 NA CZARY = 10 + 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 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 Ogłusza
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 **OMB** **+2** do 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 **+20** do 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 Uchylanie 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 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 Linguistics and Knowledge are class skills using **WIS**
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

= (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

UDERZENIE KI

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR — z połową prędkości
ST Zwinności = Przeciwnika **OMB** — +10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA — z połową prędkości
ST Zwinności = 5 + Wrogie **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 — ST 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