MONK OF THE Poziom Mnicha Obrażenia PozionPremiowe HEALING HAND Mnicha Atuty bez Broni PREMIA DO KLASY PANCERZA Mały / Duży Premia do KP KP PREMIA Grad Ciosów Używa akcji ataku w celu uzyskanja wjecej ataków k6 1 Poziom Uderzenie bez broni Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń + Mnicha k/. / k8 Oszałamiająca Pięść Odłusza OMB PREMIA 2 Uchylanie Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re (Zaokrąglane w dół) Szybkie Poruszanie się +3m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga Mistrz Manewrów Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OME 3 Spokojny Umysł +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu OSZAŁAMIAIACA PIEŚĆ k8 Uderzenie Ki (magia) Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny OSZAŁAMIAJĄCA PŁĘŚĆ 4 Inne Powolny upadek 6m Redukuje efekty spadania używając ściany k6 /2k6 NA DZIEŃ Mnicha Poziomy Wysoki Skok Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na +20do testów skakania 1 punkt ki 5 Czystość Ciała Odporny na wszystkie choroby OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ Szybkie Poruszanie się +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Powolny Upadek 9m RZ. ORB. NA Poziom WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha 7 **Ancient Healing Hand** Heal somebody else's wounds - 2 punkty ki = 10 + k10 8 Powolny Upadek 12m Poziom k8 / 2k8 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie 1 Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego Doskonalsze Uchylanie Traci ZRpremia do KP; -2 KP 9 Szybkie Poruszanie się +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) Zmęczony Nie może biegać i szarżować 4 -2 Siły i Zręczności Uderzenie Ki (praworządność) Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna 10 Powolny Upadek 15m -2 do testów ataku, obrażeń, 8 Chory umiejętności oraz rzutów obronnych Ki Sacrifice Bring a target back to life - all your ki points 11 12 Zataczający słęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie Daleki krok Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki 2k6 Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP 12 Szybkie Poruszanie sie +12m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) 16 Oślepiony przeciwko Percepci 3^{k10} / 3^{k6} -4 do umiejętnosci opartych na Si ZRumiejętnoś Powolny Upadek 18m 50% szans na chybienie lub ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż po ow**±3**rędkości Diamentowa Dusza Odporność na czary -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie Głuchota Powolny Upadek 21m -4 do rzutów na Percepcje 14 automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na Ki Sacrifice Resurrect a target - all your kit points SparaliżowanDyrak akcji w tej rundzie 20 15 Szybkie Poruszanie się +15m (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Traci ZRpremia do KP; -2 KP Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy ATUTY PREMIOWE Uderzenie Ki (adamantyt) 2k8 16 Powolny Upadek 24m 2k6 / 3k8 □ Co popadnie □ Zmysł Walki Ponadczasowe Ciało Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być Poziom Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki 17 Język Słońca i Księżyca Może rozmawiać z dowolną żywą istotą □ Doskonalsza Walka w 🗆 w Satrycki Sckorpiona Szybkie Poruszanie sie +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) □ Throw Anything 18 Powolny Upadek 27m □ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka Poziom 19 Puste Ciało Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki ☐ Doskonalsze RozbrajanieDoskonalsza Finta 6 □ Doskonalsze Obalanie Ruchliwość True Sacrifice Give your life to revive allies within 50ft 2k10 20 Powolny Upadek Dowolna Wysokość 2k8 / 4k8 Poziom Doskonalsze Trafienie Kr@hjeznMedusy ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku **UDERZENIE K**I IEDNOŚĆ CIAŁA UDERZENIE KI PUNKTY Poziom Mnicha Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7 **AKROBATYKA** KI SACRIFICE RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością be at least 6 ki points) to cast Raise Dead with a caster level 11 equal to your Monk level. z połową prędkośći RUCH PRZEZ POLE ZAIMOWANE PRZEZ WROGA ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością Poziom As above, but cast Resurrection. This requires that your ki pool contain at least 8 ki points. 15 10.5m 12m Odleałość 1.5m 3m 4.5m 7.5m 9m 13.5m 15m 16.5m 6m **DŁUGI SKOK** ST 5 20 25 30 35 40 45 50 DIAMENTOWA DUSZA 10 15 55 Odległość 0,3m 0,6m 0 9m 1 2 m 1.5m 1.8 21m 24m 2 7m 3m 3 3m CZARY NA CZARY Poziom Mnicha Poziom WYSOKI SKOK ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 13 = 10 + Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m CHWYTANIE KRAWEDZO Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej TRUE SACRIFICE **UPADEK** ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of Poziom a True Resurrection. The monk is utterly destroyed, and can never be revived. 20

His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank.