

MONK OF THE HEALING HAND

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

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

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom
Mnicha

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

□□ □□
□□ □□
□□ □□

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

Poziom

- 1** Oszołomiony Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR Premia do KP; -2 KP
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- 8** Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- 12** Zataczający Może wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- 16** Oślepiiony Traci premię ze ZR do KP; -2 KP
-4 do umiejętności opartych na Si ZR
lub 50% szans na chybiecie
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powo
Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcję
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparalizowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZR Premia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki

Poziom

- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- 1** ☐ Doskonalsza Walka w Związku korpiona
☐ Throw Anything

Poziom

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

Poziom

- ☐ Doskonalsze Trafienie Kłosem Medusy
10 ☐ Chwytywanie Strzał ☐ Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom

7 $\left[\text{Pole} \right] = \left[\text{Pole} \right]$

KI SACRIFICE

Poziom

11 Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must
be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level
equal to your Monk level.

Poziom

15 As above, but cast *Resurrection*.
This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom
Mnicha

Poziom

13 $\left[\text{Pole} \right] = 10 + \left[\text{Pole} \right]$

TRUE SACRIFICE

All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of
a *True Resurrection*.

Poziom

20 The monk is utterly destroyed, and can never be revived.
His name can never be spoken or written down again,
all all written mentions of his name become blank.

MNICH

Poziom Premii
Mnicha Atuty z Ataku
bez Broni

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Oszałamiająca Pięść

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 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

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - **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
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Uderzenie Ki (praworządność)
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

11

Ki Sacrifice

Bring a target back to life - **all your ki points**

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok
Szybkie Poruszanie się +12m
Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Średkości
Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14

■

Powolny Upadek 21m

15

Ki Sacrifice
Szybkie Poruszanie się +15m

Resurrect a target - **all your kit points**
(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
Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

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

True Sacrifice
Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**

Give your life to revive allies within 50ft

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom
Mnicha

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

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 PRZEZ 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 KRAWĘDZI

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

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku