

MONK OF THE HEALING HAND

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom Mnicha

RZT

+ (

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom Mnicha

Inne Poziomy

=

+

(

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

= 10 + (

÷ 2

RZT

Poziom

1

Oszołomiony

Brak akcji w tej rundzie Traci ZRPremia 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

Osłepiony

Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, przeciwko Percepcji

lub

50% szans na chybiecie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powośredkości

Głuchota

-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku

20

Spalizowany

Brak akcji w tej rundzie Traci ZRPremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

Co popadnie

Zmysł Walki

Odbijanie Strzał

Uniki

Doskonalsza Walka w Związku

Skorpionia

Throw Anything

Poziom

1

Pięść Gorgony

Doskonalsza Szarża Byka

Doskonalsze Rozbrajanie

Doskonalsza Finta

Doskonalwsze Obalanie

Ruchliwość

Poziom

6

Doskonalwsze Trafienie Kłojem

Medusy

Chwytnie Strzał

Atak z Dostoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom Mnicha

7

=

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

13

= 10 +

TRUE SACRIFICE

Poziom

20

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

Premiowe Atuty

Obrażenia z Ataku bez Broni

Mały / Duży

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

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

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - 2 punkty ki

8

k10

k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonalwsze Uchylenie

Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

Uderzenie Ki (praworzędność)

Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworzędna.

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

= (

÷ 2

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 KRAWDZIN

Rz. Obr. na Refleks

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku