MONK OF THE HEALING HAND

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS: + KP

OMB BONUS: + OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 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 = 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

Poziom		
1	Oszołomiony	Brak akcji w tej rundzie Traci **ZR** bonus to **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 się	Może wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie
16	Oślepiony lub Głuchota	Traci premię ze **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP** -4 on **S** and **ZR** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
20	Sparaliżowany	Brak akcji w tej rundzie Traci **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

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

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

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

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7 — PUNKTY LECZENIA = Poziom Mnicha

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

Poziom 13 — CZARY RESISTANCE = 10 + Poziom Mnicha

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**	Armour Class Bonus Grad Ciosów Uderzenie bez broni Stunning Fist	 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 **CMB** **+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			High Jump 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 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			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			Diamond Soul	Spell resistance
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			Empty Body	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

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

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

CHWYTANIE KRAWĘDZI — Zwinność +4 — na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

UPADEK — 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