

# MONK OF THE HEALING HAND

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

### KP PREMIA

+ KP

### OMB PREMIA

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

## OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

### OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Poziom  
Mnicha

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

(Zaokrąglane w dół)

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

### OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

### RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ

Poziom  
Mnicha

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

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** Oślepiiony 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 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 ZRPremia 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** ☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

### PUNKTY LECZENIA

Poziom

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

## 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

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

## 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 Premie  
Mnicha Atuty 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  
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 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

High Jump

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

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 / 2k6

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

Prędkości

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Powolny Upadek 21m

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

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

### UDERZENIE KI

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

## ACROBATICS

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości  
+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEWROGA

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

ST 15 Zwinność Rz. Obr. na Refleksy Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

### UPADEK

ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku