MONK OF THE EMPTY HAND

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

= RZT + (Poziom Mnicha ÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

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**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 się	Może wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie
16	Oślepiony	Traci premię ze **ZR**do **KP**; -2 **KP** -4 do umiejętnosci opartych na **Si** **ZR**umiejętności, przeciwko Percepcji 50% szans na chybienie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż połowa prędkości
	lub	
	Głuchota	-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**premia do **KP**; -2 **KP**

ATUTY PREMIOWE

Poziom		
1	☐ Co popadnie	☐ Zmysł Walki
	☐ Odbijanie Strzał	☐ ☐ ☐ Uniki
	☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu	☐ Styl Skorpiona
	☐ Throw Anything	☐ Styl Skorpiona
6	☐ Pięść Gorgony	☐ Doskonalsza Szarża Byka
	☐ Improved Dirty Trick	☐ Doskonalsze Rozbrajanie
	☐ Doskonalsza Finta	☐ Improved Steal
	☐ Doskonalsze Obalanie	☐ Improved Weapon Mastery
	☐ Ruchliwość	
10	☐ Doskonalsze Trafienie Krytyczne	☐ Gniew Medusy
	☐ Chwytanie Strzał	☐ Atak z Doskoku

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY LECZENIA

= Poziom Mnicha

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13

CZARY NA CZARY

= 10 + Poziom Mnicha

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

dni = Poziom Mnicha

Poziom 15

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

= 10 + (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

IDEALNE JA

Poziom 20

Traktowany jako Przybysz

Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty

które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń **10/chaos**

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 Ogłusza
2	■		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re
3			Szybkie Poruszanie się **+3m** Mistrz Manewrów Versatile Improvisation	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast **BPA**aby obliczyć **OMB** Use weapon of the wrong type
4		k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek **6m**	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of a thrown object **20ft** - **1 ki point** Redukuje efekty spadania używając ściany
5			Wysoki Skok Ki Weapons	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na **+20**do testów skakania **1 punkt ki** Enhance improvised weapons
6	■		Szybkie Poruszanie się **+6m** Powolny Upadek **9m**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - **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.
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			Diamentowa Dusza	Odporność na czary
14	■		Powolny Upadek **21m**	
15			Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się **+15m**	Opóźniona Śmierć (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	Idealne Ja Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

= (Poziom Mnicha ÷ 2) + RZT

UDERZENIE KI

BRONIE KI

Poziom 5 — As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon
Damage bonus lasts for one round - **1 ki point**

Poziom 11 — Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR — z połową prędkości
ST Zwinności = Przeciwnika **OMB** — +10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA — z połową prędkości
ST Zwinności = 5 + Wrogie **OMB** — +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

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

CHWYTANIE KRAWĘDZI — 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