

MONK OF THE EMPTY HAND

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

$$= RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Inne
Poziomy

$$= \text{Poziom Mnicha} + \left(\frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIS

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

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 połowa prędkości
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcję
automatycznie obleva testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany Brak akcji w tej rundzie
Traci ZRpremia do KP; -2 KP

ATUTY PREMIOWE

- Poziom **1**
- ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki
- ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwaśn. Skorpiona
- ☐ Throw Anything ☐ Styl Skorpiona
- Poziom **6**
- ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Improved Dirty Trick ☐ Doskonalwsze Rozbrajanie
- ☐ Doskonalsza Finta ☐ Improved Steal
- ☐ Doskonalwsze Obalanie ☐ Improved Weapon
- ☐ Ruchliwość ☐ Mastery
- Poziom **10**
- ☐ Doskonalwsze Trafienie Kł. Gł. Medusy
- ☐ Chwytywanie Strzał ☐ Atak z Dookoła

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY

LECZENIA

Poziom Mnicha

$$= \text{Poziom Mnicha}$$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

$$= 10 + \text{Poziom Mnicha}$$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

$$\text{dni} = \text{Poziom Mnicha}$$

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom **20** Odporny na Zaurczenie Osoby i inne efekty

które działają na nie-przybyszów.

Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Mnicha
Premiowe z Ataku
Mnicha Atuty bez Broni

Mały / Duży

1 **k6**
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 **k4 / k8**

Uchylenie

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 BPAaby 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
+20do 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

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 (praworządność)
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

12

2k6
k6 / 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

Diamantowa 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 Ciała
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 Ciała

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

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

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

UDERZENIE KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

BRONIE KI

Poziom

As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon

5

Damage bonus lasts for one round - 1 ki point

Poziom

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

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wroga OMB

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

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