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
- ☐ Odbijanie Strzał
- ☐ Doskonalsza Walka w Zwarciu
- ☐ Throw Anything
- ☐ Zmysł Walki
- ☐ ☐ ☐ Uniki
- ☐ Styl Skorpiona
- ☐ Styl Skorpiona

Poziom **6**
- ☐ Pięść Gorgony
- ☐ Improved Dirty Trick
- ☐ Doskonalsza Finta
- ☐ Doskonalsze Obalanie
- ☐ Ruchliwość
- ☐ Doskonalsza Szarża Byka
- ☐ Doskonalsze Rozbrajanie
- ☐ Improved Steal
- ☐ Improved Weapon Mastery

Poziom **10**
- ☐ Doskonalsze Trafienie i Cios
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Gniew Medusy
- ☐ 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