# MONK OF THE EMPTY HAND

Poziom Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ 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<br>Traci **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP** |
| 4 | Zmęczony | Nie może biegać i szarżować<br>-2 Siły i Zręczności |
| 8 | Chory | -2 do testów ataku, obrażeń,<br>umiejętności oraz rzutów obronnych |
| 12 | Zataczający się | Może wykonywać akcję ruchu lub standardową,<br>ale nie obydwie |
| 16 | Oślepiony | Traci premię ze **ZR** bonus to **KP**; -2 **KP**<br>-4 on **S** and **ZR** skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| | lub | |
| | Głuchota | -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie<br>-4 do rzutów na Percepcje<br>automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku |
| 20 | Sparaliżowany | Brak akcji w tej rundzie<br>Traci **ZR** bonus to **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 Wytrwałość
- ☐ Chwytanie Strzał
- ☐ Gniew Medusy
- ☐ Atak z Doskoku

## JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7

PUNKTY LECZENIA = Poziom Mnicha

## DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13

CZARY RESISTANCE = 10 + Poziom Mnicha

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI = Poziom Mnicha

dni

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<br>k4 / k8 | Armour Class Bonus<br>Grad Ciosów<br>Uderzenie bez broni<br>Stunning Fist | <br>Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków<br>Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń<br>Ogłusza |
| 2 | ■ | | Uchylanie | Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re |
| 3 | | | Szybkie Poruszanie się **+3m**<br>Mistrz Manewrów<br>Versatile Improvisation | (which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Użyj poziomu mnicha zamiast **BPA** aby obliczyć **CMB**<br>Use weapon of the wrong type |
| 4 | | k8<br>k6 /2k6 | Uderzenie Ki (magia)<br>Powolny upadek **6m** | Treat unarmed attacks as magic weapons<br>Increase range of a thrown object **20ft** - **1 ki point**<br>Redukuje efekty spadania używając ściany |
| 5 | | | High Jump<br>Ki Weapons | Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na<br>**+20**do testów skakania **1 punkt ki**<br>Enhance improvised weapons |
| 6 | ■ | | Szybkie Poruszanie się **+6m**<br>Powolny Upadek **9m** | (which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Wholeness of Body | Ulecz swoje rany - **2 ki points** |
| 8 | | k10<br>k8 / 2k8 | Powolny Upadek **12m** | |
| 9 | | | Doskonalsze Uchylanie<br>Szybkie Poruszanie się **+9m** | Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego<br>(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Uderzenie Ki (praworządność)<br>Powolny Upadek **15m** | Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna. |
| 12 | | 2k6<br>k10 / 3k6 | Daleki krok<br>Szybkie Poruszanie się **+12m**<br>Powolny Upadek **18m** | Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**<br>(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Diamond Soul | Spell resistance |
| 14 | ■ | | Powolny Upadek **21m** | |
| 15 | | | Quivering Palm<br>Szybkie Poruszanie się **+15m** | Opóźniona Śmierć<br>(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2k8<br>2k6 / 3k8 | Uderzenie Ki (adamantyt)<br>Powolny Upadek **24m** | Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy |
| 17 | | | Ponadczasowe Ciało<br>Język Słońca i Księżyca | Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być<br>Może rozmawiać z dowolną żywą istotą |
| 18 | ■ | | Szybkie Poruszanie się **+18m**<br>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<br>2k8 / 4k8 | Perfect Self<br>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 **CMD** — +10 do poruszania się z pełną prędkością

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