|                    | MNICH Poziom                                                                                                                        | `                    |                                 | MNIC                                                       | CH ,                                                                                                             | (        |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------------------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|                    | UNCHAINED                                                                                                                           | Pozion               | Obrażenia<br>remiowe<br>z Ataku |                                                            |                                                                                                                  |          |
|                    | OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ                                                                                                                 | Mnicha               | Atuty bez Broni                 | Premia do KP                                               |                                                                                                                  |          |
| OSZA<br>NA I       | AŁAMIAJĄCA PIĘŚIĆn Inne<br>ZIEŃ Mnicha Poziomy                                                                                      | 1                    | Mały / Duży  K6 k4 / k8         | Grad Ciosów<br>Uderzenie bez broni<br>Oszałamiająca Pięść  | Use a full attack action for an extra attack<br>Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń<br>Ogłusza |          |
|                    | = + ( ÷ 4 )                                                                                                                         | 2                    |                                 | Uchylanie                                                  | Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro                                                          | nny na r |
|                    | DZIS                                                                                                                                | 3                    |                                 | Szybkie Poruszanie się +3m                                 | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)                                                               |          |
| RZ. (              | Poziom RWAŁOŚĆ ST Mnicha                                                                                                            | 4                    | <b>k8</b><br>k6 /2k6            | Spokojny Umysł                                             | +2 to saves against enchantment                                                                                  |          |
|                    | = 10 + ( ÷ 2 ) + RZT                                                                                                                | 5                    |                                 | Czystość Ciała                                             | Odporny na wszystkie choroby                                                                                     |          |
| Pozior<br><b>1</b> | oszołomionyBrak akcji w tej rundzie<br>Traci <b>ZR</b> premia do <b>KP</b> ; -2 <b>KP</b>                                           | 6                    |                                 | Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b>                          | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)                                                               |          |
| 4                  | Zmęczony Nie może biegać i szarżować<br>-2 Siły i Zręczności                                                                        | 7                    |                                 | Jedność Ciała                                              | Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b>                                                                            |          |
| 8                  | Chory -2 do testów ataku, obrażeń,<br>umiejętności oraz rzutów obronnych                                                            | 8                    | <b>k10</b><br>k8 / 2k8          |                                                            |                                                                                                                  |          |
| 12                 | Zataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową,<br>ale nie obydwie                                                         | 9                    |                                 | Doskonalsze Uchylanie<br>Szybkie Poruszanie się <b>+9m</b> | Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)            | bronneg  |
| 16                 | Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP<br>-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności                                        | di, p <b>110</b> civ | wk <b>a</b> Percepcji           |                                                            |                                                                                                                  |          |
|                    | lub 50% szans na chybienie<br>ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż po                                                     | ow <b>a1</b> prę     | dkości                          | Flurry of blows (second)                                   | Additional attack                                                                                                |          |
|                    | Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie<br>-4 do rzutów na Percepcje<br>automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na d | <b>12</b><br>Iźwięku | 2k6<br>k10 / 3k6                | Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b>                         | (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)                                                              |          |
| 20                 | Sparaliżowanyo action for 1d6 rounds<br>Lose DEX bonus to AC; -2 AC                                                                 | 13                   |                                 | Język Słońca i Księżyca                                    | Może rozmawiać z dowolną żywą istotą                                                                             |          |
| *                  | ATUTY PREMIOWE                                                                                                                      | 14                   |                                 |                                                            |                                                                                                                  |          |
| D                  | ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki                                                                                                         | 15                   |                                 | Szybkie Poruszanie się <b>+15m</b>                         | (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)                                                              |          |
| Pozior<br><b>1</b> | n □ Odbijanie Strzał □ Uniki<br>□ Doskonalsza Walka w <b>⊠w‰nydis</b> korpiona<br>□ Throw Anything                                  | 16                   | 2k8<br>2k6 / 3k8                |                                                            |                                                                                                                  |          |
|                    | ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka                                                                                           | 17                   |                                 | Ponadczasowe Ciało                                         | Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie                                                            | może być |
| Pozior <b>6</b>    | ¹ □ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta                                                                                        | 18                   |                                 | Szybkie Poruszanie się +18m                                | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)                                                              |          |
|                    | □ Doskonalsze Obalani  Ruchliwość                                                                                                   | 19                   |                                 | Flawless Mind                                              | Take the better of 2 will saves                                                                                  |          |
| Pozior<br>10       | n □ Doskonalsze Trafieni∉Kr <b>©hjeznM</b> edusy<br>□ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku                                             | 20                   | 2k10<br>2k8 / 4k8               | Idealne Ja                                                 | Traktowany jako przybysz                                                                                         |          |
| *                  | UDERZENIE KI                                                                                                                        |                      |                                 | MOCE                                                       | KI                                                                                                               | ĺ        |
| Pozior 3           | UDERZENIE KI Poziom Mnicha  = ( ÷ 2 ) + RZT                                                                                         | Poziom               |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozior<br><b>3</b> | KI STRIKE  As long as you have at least 1 ki point left,                                                                            | Poziom<br>6          |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
|                    | treat unarmed attacks as magic weapons  Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons                                       | Poziom               |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| 7<br>10            | Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.                                                                               | 8                    |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| 16                 | Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy                                                                              | Poziom               |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| *                  | STYLE STRIKE                                                                                                                        | 10                   |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozio              | n                                                                                                                                   | Poziom<br>12         |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozio              | n                                                                                                                                   | Poziom<br>14         |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozio              | n                                                                                                                                   | Poziom<br><b>16</b>  |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozio              | n Apply two unarmed style strikes each round                                                                                        | Poziom<br>18         |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |
| Pozio              | n                                                                                                                                   | Poziom<br>20         |                                 |                                                            |                                                                                                                  | -        |