

MNICH

UNCHAINED

Poziom Mnicha

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

Oszałamiająca Pięść Mnicha

=

+

(

÷

4

)

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

=

10

+

(

÷

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

Może wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie

16

Oślepiony

Traci premię ze **ZR** do **KP**; -2 **KP**  
-4 do umiejętności opartych na **Si** **ZR** Umiejętności, **Percepcji** lub **Prędkości**  
50% szans na chybiecie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powolny

Głuchota

-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie  
-4 do rzutów na **Percepcję** automatycznie oblewa testy **Percepcji** oparte na **dźwięku**

20

Spalizowany

No action for 1d6 rounds Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

ATUTY PREMIOWE

Poziom

1

☐ Co popadnie

☐ Zmysł Walki

☐ Odbijanie Strzał

☐ Uniki

☐ Doskonalsza Walka w Złocie

☐ Zwycięstwo nad Skorpioną

☐ Throw Anything

Poziom

6

☐ Pięść Gorgony

☐ Doskonalsza Szarża Byka

☐ Doskonalsze Rozbrajanie

☐ Doskonalsza Finta

☐ Doskonalsze Obalanie

☐ Ruchliwość

Poziom

10

☐ Doskonalwsze Trafienie Kryjów

☐ Medusy

☐ Chwytywanie Strzał

☐ Atak z Dostoku

UDERZENIE KI

Poziom

3

ILUŚĆ

=

(

÷

2

)

+

RZT

Poziom

3

KI STRIKE

As long as you have at least 1 ki point left, treat unarmed attacks as magic weapons

7

Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons

10

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.

16

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

STYLE STRIKE

Poziom

5

Poziom

9

Poziom

13

Poziom

15

Apply two unarmed style strikes each round

Poziom

17

MNICH

Poziom

1

Obrażenia z Ataku bez Broni Mały / Duży

**k6**

**k4 / k8**

Premia do KP

Grad Ciosów

Uderzenie bez broni

Oszałamiająca Pięść

Use a full attack action for an extra attack

Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń

Ogłusza

2

Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re...

3

Szybkie Poruszanie się **+3m**

(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)

4

**k8**

**k6 / 2k6**

Spokojny Umysł

**+2** to saves against enchantment

5

Czystość Ciała

Odporny na wszystkie choroby

6

Szybkie Poruszanie się **+6m**

(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

8

**k10**

**k8 / 2k8**

9

Doskonalwsze Uchylenie

Szybkie Poruszanie się **+9m**

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

10

**k6**

**k4 / k8**

Prędkości

Percepcji

11

Flurry of blows (second)

Additional attack

12

**2k6**

**k10 / 3k6**

Szybkie Poruszanie się **+12m**

(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)

13

Język Słońca i Księżyc

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

14

15

Szybkie Poruszanie się **+15m**

(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)

16

**2k8**

**2k6 / 3k8**

17

Ponadczasowe Ciała

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być...

18

Szybkie Poruszanie się **+18m**

(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)

19

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

20

**2k10**

**2k8 / 4k8**

Idealne Ja

Traktowany jako przybysz

MOCE KI

Poziom

4

Poziom

6

Poziom

8

Poziom

10

Poziom

12

Poziom

14

Poziom

16

Poziom

18

Poziom

20