|  | MNICH Poziom  |   |   | MNICH                |       |                                    |   |                                       |  | (         |
|--|---|---|---|----------------------|-------|------------------------------------|---|---------------------------------------|--|-----------|
|  |   | NCHAINED  | Mnicha /  | Pozion               | remio | Obrażenia<br><sup>we</sup> z Ataku |   |                                       |  |           |
| `*   | OS  | ZAŁAMIAJĄO  | CA PIĘŚĆ  | Mnicha               | Atuty | bez Broni<br>Mały / Duży           | Premia do KP  |                                       |  |           |
|  | AŁAMIAJĄO<br>ZIEŃ   | Mnicha /  | Inne<br>Poziomy   | 1                    | •     | <b>k6</b><br>k4 / k8               | Grad Ciosów<br>Uderzenie bez broni<br>Oszałamiająca Pięśo |                                       | 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 obr   | nny na re |
|  |   | OSZAŁAMIAJĄ<br>DZIŚ   | ACA PIĘŚĆ   | 3                    |       |                                    | Szybkie Poruszanie  | się +3m                               | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)   |           |
|  | ORB. NA<br>RWAŁOŚĆ  | /   | cha   | 4                    |       | k8<br>k6 /2k6                      | Spokojny Umysł  |                                       | +2 to saves against enchantment  |           |
| Pozion   |   | = 10 + (  | ÷ 2 ) + RZT   | 5                    |       |                                    | Czystość Ciała  |                                       | Odporny na wszystkie choroby   |           |
| 1  |   | n <b>y</b> Brak akcji w tej rur<br>Traci <b>ZR</b> premia do  |   | 6                    |       |                                    | Szybkie Poruszanie  | się <b>+6m</b>                        | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)   |           |
| 4  | Zmęczony Nie może biegać i szarżować -2 Siły i Zręczności |   | 7   |                      |       | Jedność Ciała                      |   | Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b> |  |           |
| 8  | Chory   | -2 do testów ataku<br>umiejętności oraz   | u, obrażeń,   | 8                    |       | k10<br>k8 / 2k8                    |   |                                       |  |           |
| 12   | Zataczający   | atnosporosu z radov osomyon<br>ataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową,<br>ale nie obydwie |   | 9                    |       | RO / ZRO                           | Doskonalsze Uchyla<br>Szybkie Poruszanie                  |                                       | Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)            | bronneg   |
| 16   | -4 do umiejętnosci opartych na Si ZRumiejętn              |   |   | oi, p <b>110</b> ci  | wk    | ercepcji                           | <u> </u>  |                                       |  |           |
|  | lub   | b 50% szans na chybienie<br>ST Akrobatyki 10 aby poruszać si  |   | ow <u>n</u> prę      | dkośc | i                                  | Flurry of blows (sec                                      | ond)                                  | Additional attack  |           |
|  | Głuchota  | -4 do rzutów na Pe  | 20% szansy na chybienie<br>ercepcje<br>lewa testy Percepcji oparte na o | <b>12</b><br>Iźwięku |       | 2k6<br>k10 / 3k6                   | Szybkie Poruszanie  | się <b>+12m</b>                       | (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)  |           |
| 20   | Sparaliżow  | anlyo action for 1d6<br>Lose <b>DEX</b> bonus t   |   | 13                   |       |                                    | Język Słońca i Księż                                      | zyca                                  | Może rozmawiać z dowolną żywą istotą   |           |
| ×  |   | ATUTY PREM  | MIOWE   | 14                   |       |                                    |   |                                       |  |           |
| ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki Poziom ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki  |   |   |   | 15                   |       |                                    | Szybkie Poruszanie się +15m                               |                                       | (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)  |           |
| 1  | -   | nalsza Walka w��  |   | 16                   |       | 2k8<br>2k6 / 3k8                   |   |                                       |  |           |
| ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka  |   |   |   | 17                   |       |                                    | Ponadczasowe Ciało  | )                                     | Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie  | noże być  |
| Pozion <b>6</b>  | □ Doskoi  |   | iĐoskonalsza Finta  | 18                   |       |                                    | Szybkie Poruszanie  | się <b>+18m</b>                       | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)  |           |
| □ Doskonalsze Obalani  Ruchliwość  Poziom □ Doskonalsze Trafieni  CXr  Poten                           |   |   | 19  |                      |       | Flawless Mind                      |   | Take the better of 2 will saves       |  |           |
| 10   |   |   | Atak z Doskoku  | 20                   |       | 2k10<br>2k8 / 4k8                  | Idealne Ja  |                                       | Traktowany jako przybysz   |           |
| UDERZENIE KI Poziom  |   |   |   |                      |       |                                    |   | MOCE                                  | KI   | (         |
| Poziom ILOŚĆ Mnicha  |   |   |   | Poziom<br>4          |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| Poziom KI STRIKE  As long as you have at least 1 ki point left, treat unarmed attacks as magic weapons |   |   | Poziom 6  |                      |       |                                    |   |                                       | -  |           |
| 7  | Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons     |   |   | Poziom 8             |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| 10<br>16   |   |   |   |                      |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| STYLE STRIKE   |   |   | Poziom<br>10  |                      |       |                                    |   |                                       | _  |           |
| Pozion <b>5</b>  | n   |   |   | Poziom<br>12         |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| Pozion 9   | n   |   |   | Poziom <b>14</b>     |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| Pozion   | n   |   |   | Poziom<br><b>16</b>  |       |                                    |   |                                       |  | -         |
| Poziom Apply two unarmed style strikes each round  |   |   | Poziom<br>18  |                      |       |                                    |   |                                       | _  |           |
| Pozion   | n   |   |   | Poziom<br>20         |       |                                    |   |                                       |  | -         |