

Poziom Mnicha

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEN	Inne Poziomy
---------------------------------	-----------------

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEN	Inne Poziomy
---------------------------------	-----------------

$$\boxed{} = + \left(\div 4 \right)$$

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIŚ

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST	Poziom Mnicha
------------------------------	------------------

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{RZT}$$

Poziom		
1	Oszołomiony	Brak akcji w tej rundzie Traci ZR bonus to 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 akcje ruchu lub standardową, ale nie obydwie
16	Oślepiiony	Traci premię ze ZR bonus to KP ; -2 KP -4 on S and ZR skills, opposed Perception
	lub	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Głuchota	-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na
20	Spalizowany	No action for 1d6 rounds Lose DEX bonus to AC ; -2 AC

Poziom **1**

<input type="checkbox"/> Co popadnie	<input type="checkbox"/> Zmysł Walki
<input type="checkbox"/> Odbijanie Strzał	<input type="checkbox"/> Uniki
<input type="checkbox"/> Doskonalsza Walka w Związku	<input type="checkbox"/> Wyścig Skorpiona
<input type="checkbox"/> Throw Anything	

Poziom
6

<input type="checkbox"/> Pięść Gorgony	<input type="checkbox"/> Doskonalsza Szarża Byka
<input type="checkbox"/> Doskonalsze Rozbrajanie	<input type="checkbox"/> Doskonalsza Finta
<input type="checkbox"/> Doskonalsze Obalenie	<input type="checkbox"/> Ruchliwość

Poziom ☐ Dookoła Trafienie ☐ Chwytanie Medusy
10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Dookoła

Poziom	UDERZENIE KI	Poziom
	ILOŚĆ	Mnicha

$$3 \times \boxed{} = (\div 2) + \text{RZT}$$

Poziom **KI STRIKE**  **KI POOL** 

- 3** 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

Poziom _____

Poziom _____

Poziom _____

Poziom	Apply two unarmed style strikes each round
15	

Reziem

17 _____

Pozycja	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	Armour Class Bonus	
		Mały / Duży	Grad Ciosów	Use a full attack action for an extra attack
1	■	k6 k4 / k8	Uderzenie bez broni Stunning Fist	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Oglusza
2	■		Uchylenie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obrony
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			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points
8		k10 k8 / 2k8		
9			Doskonalsze Uchylenie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obrony (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■			
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
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	Perfect Self	Traktowany jako przybysz

Poziom _____

Poziom _____

Poziom _____

Poziom _____
8

Poziom **10**

Poziom

Poziom

Poziom _____

16

Poziom _____

Poziom **20**
