

MNICH

UNCHAINED

Poziom Mnicha

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ NA DZIEŃ

=

+

÷

4

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIS

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

= 10 +

÷

2

+

RZT

Poziom

1

Oszołomiony

Brak akcji w tej rundzie Traci ZRPremia 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

Oślepiiony

Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności, przeciwnik

lub

50% szans na chybiecie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż powolne

Głuchota

-4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie -4 do rzutów na Percepcje 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 Złoty Dysk

Wzrost i Skorpiona

Throw Anything

Poziom

6

Pięść Gorgony

Doskonalsza Szarża Byka

Doskonalsze Rozbrajanie

Doskonalsza Finta

Doskonalsze Obalanie

Ruchliwość

Poziom

10

Doskonalsze Trafienie Królewnej Medusy

Chwyty Strzał

Atak z Dostoku

UDERZENIE KI

Poziom

3

=

÷

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

Armour Class Bonus Grad Ciosów Uderzenie bez broni Stunning Fist

Use a full attack action for an extra attack Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza

Poziom

2

Uchylanie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

Poziom

3

Szybkie Poruszanie się +3m

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

4

k8

k6 / 2k6

Spokojny Umysł

+2 to saves against enchantment

Poziom

5

Czystość Ciała

Odporny na wszystkie choroby

Poziom

6

Szybkie Poruszanie się +6m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

7

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

Poziom

8

k10

k8 / 2k8

Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

Poziom

9

Szybkie Poruszanie się +9m

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

10

Percepcji

Poziom

11

Szybkie Poruszanie się +11m

(which grants +14 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

12

2k6

k10 / 3k6

Szybkie Poruszanie się +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

13

Język Słońca i Księżyc

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

Poziom

14

Szybkie Poruszanie się +14m

(which grants +18 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

15

Szybkie Poruszanie się +15m

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

16

2k8

2k6 / 3k8

Ponadczasowe Ciało

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być

Poziom

17

Szybkie Poruszanie się +17m

(which grants +22 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

18

Szybkie Poruszanie się +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

Poziom

19

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

Poziom

20

2k10

2k8 / 4k8

Perfect Self

Traktowany jako przybysz