SENSEI Poziom			*	MNICH									1	
		(MNICH)	Mnicha ;	Dozionar	Obi	rażenia								
7	ns	ZAŁAMIAJĄC.	A DIFŚĆ	Mnicha	remiowe Atuty	Ataku z Broni								
067/	AŁAMIAJĄ(		•			z broni v / Dużv	Premia do KP							
	ZIEŃ	Mnicha	Inne Poziomy	1		k6	Advice	Insp	irowanie C	Odwagi				
		(	)	^			Uderzenie bez broni			kolana i ł	okcie są trak	towane j	ak broń	
	;	= +(	÷ 4 )		K/	, / k8	Oszałamiająca Pięść	Ogłı	ısza					
		OSZAŁAMIAJĄC DZIŚ	CA PIĘŚĆ	2			Przemyślane Uderzenie	Use	<b>WIS</b> in pl	ace of <b>S</b> '	TR/DEX for	monk w	eapons	
D7.0	DRB. NA	Pozio	100				Advice 2		irowanie E					
WYT	RWAŁOŚĆ	ST Mnich	na	3			Mistrz Manewrów Spokojny Umysł				amiast <b>BPA</b> n przeciwko o			
Pozion		= 10 + (	÷ 2 ) + RZT	4		k8 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek <b>6m</b>				owane jak or nia używając		zny	
1	Oszołomior	nyBrak akcjiw tej runo					Wysoki Skok	Dod	ai liczhe n	oziomów	Mnicha do te	estów sk	akania on:	irtych na
/.	Zmęczony	Traci <b>ZR</b> premia do Nie może biegać i s:		5			•	+20	do testów	skakania	1 punkt ki	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	antanna op	,
4	ZiiiQUZUIIy	-2 Siły i Zręczności					Czystość Ciała	Udp	orny na ws	szystkie (	choroby			
8	Chory	-2 do testów ataku, umiejętności oraz rz		6			Mystic Wisdom Powolny Upadek <b>9m</b>	Grai	nt bonus to	an ally	- 1 punkt ki			
12	Zataczając	<b>y Mę</b> że wykonywać al ale nie obydwie	kcję ruchu lub standardową,	7			Jedność Ciała	Uled	z swoje ra	ıny - <b>2 p</b> u	ınkty ki			
16	16 Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętnosci opartych na Si ZRumiejętno 10b 50% szans na chybienie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż p		<b>8</b> i, przeciv	<b>l</b> vko Per <b>l‱</b>	<b>10</b> ¢j2k8	Powolny Upadek 12m								
			rowa prędkości			Advice 3	Insp	Inspirowanie Wielkości						
	Głuchota	-4 do rzutów na Per	)% szansy na chybienie rcepcje wa testy Percepcji oparte na c	10 Éwięku			Uderzenie Ki (praworządno Powolny Upadek <b>15m</b>	ość) Atal	bez broni	jest trak	towany jako	oręż prav	worządna.	
20	Sparaliżow	anByrak akcji w tej runo Traci <b>ZR</b> premia do	dzie	11			Diamentowe Ciało	Odp	orny na ws	szystkie t	trucizny			
	_	· .			_	1./	Daleki krok	Prze	mieszczaj	się mag	icznie w prze	strzeni -	2 punkty	κi
	Co popad	PREMIOWY A	ATUT - Zmysł Walki	12		k6 / 3k6	Mystic Wisdom <b>2</b> Powolny Upadek <b>18m</b>				30ft - <b>1 pun</b> l			
□ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki □ Doskonalsza Walka w Zwār <b>sty</b> l Skorpiona			13	13 Diamentowa Dusza Odporność na czary										
	Throw An		Buy r okorpiona	14			Powolny Upadek 21m							
ADVICE				15	15 Drżąca Pięść Opóźniona Śmierć									
PERI	FORMANC	1 0210111		<u> </u>							1. (1.1			
	:	Mnicha + R	ZT	16		k8 5 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek <b>24m</b>	Atal	bez broni	należy t	raktować jako	oręż ad	amantyto	vy
Poziom		VANIE ODWAGI		17			Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca				iikających ze olną żywą ist		a się i nie	noże być
1	+	Premia do atak	charm and compulsion u i testów obrażeń	18			Mystic Wisdom <b>3</b> Powolny Upadek <b>27m</b>	Grai	nt more ab	ilities to	allies - <b>2 pun</b>	kty ki		
Poziom 3	INSPIROV	VANIE BIEGŁOŚĆ	II.	19			Puste Ciało	Prze	chodzi w :	stan eter	yczny na min	utę - <b>3 p</b>	unkty ki	
	INCDIDOM	VANIE WIEI KOŚĆ	CI MAX AFFECTED	20		k10	Idealne Ja		towany ja	ko przyby	/SZ			
2 Bonus hit dice					2k8 / 4k8 Powolny Upadek Dowolna Wysokość									J
9		+ 2d10 (includi		MYSTIC WISDOM										,
7		JEDNOŚĆ CI.	ΔΕΛ	Poziom Grant a single ally within 30ft:										1
	PUNKTY	JEDNOBE CI.		6	Grant a sir	ngle ally	within 30ft:					1	ki points	
Pozion	LECZENI	A Poziom Mnic	ha		Grant all a						(5   5			-
7		_				,	within 30ft: Evasion, Fast M				*		ki points	-
		=					hin 30ft: Evasion, Fast Move						ki points	
*	D	IAMENTOWA	DUSZA	18	Grant a sir	igle ally	within 30ft: Diamond Body,	Diamond ZENIE		oved Eva	sion	2	ki points	
Pozion	CZARY N	A CZARY Pozi	om Mnicha	IIDFRZ	ENIE KI		ODLIK		141					1
13		= 10 +		ILOŚĆ	LIVIL IVI		riom Mnicha				ī	UDERZ	ENIE KI	
						_ (	)	700			[			
×		DRŽĄCA PII	ĘŚĆ			- (	Z / + KZ	7.I.			[			
	DRŻENIE	DNI Poziom Mni	cha				AKRO	DBATY	KΔ					
		4m: =		DUCH	DDZEZ	7 A C D O		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		a prodkos	rói.			
Pozion		dni =		RUCH	RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością									
15	RZ. ORB.	T OCC CITI	Poziom	RIICH	PRZEZ I		ZAJMOWANE PRZEZ W			a prędkos		, ,,,,,,,	ć.	
-,	WYTRWA	ALUSC ST	Mnicha	RUCH	I NALL		Zwinności = 5 + Wrogie <b>OM</b>				ia się z pełną	prędkoś	cią	
		= 10 + (	÷2)+RZT											
		IDEAL-VE-	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	DŁUG	I SKOK		ść 1,5m 3m 4,5m 6r ST 5 10 15 20		n 9m 30	10,5m 35	12m 13,5	m 15m 50	16,5m 55	
	- :	IDEALNE )	JA F	DHOU			ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,				2,4m 2,7m		3,3m	
Pozion		jako Przybysz		WYSO	KI SKOF	_	ST 4 8 12 16		24	28	32 36	40	44	
20		Zauroczenie Osoby i ją na nie-przybyszów		CHWY	TANIE I	KRAWI	DZO Rz. Obr. na Refleks Je	eśli nie po	wiedzie się	test sko	ku o 4 lub mi	niej		
		iją na me-przybyszow orażeń <b>10/chaos</b>	T.	UPAD			•	by zignoro						