QINGGONG MONK Mnicha	*		MNI	CH *
1	Pozion Mnicha	remioweUnarmed Atuty Strike		
PREMIA DO KLASY PANCERZA	willicha	Mały / Duż	y Premia do KP	
+ KP POZIOM Mnicha	1	■ k6 k4 / k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
$ \begin{array}{c} \text{OMB PREMIA} \\ \text{SIGNATURE} \end{array} = RZT + \left( \begin{array}{c} \div 4 \end{array} \right) $	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro
+ OMB (Zaokrąglane w dół)  Tylko gdy nieuzbrojony,	3		Szybkie Poruszanie się <b>+3m</b> Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast <b>BPA</b> aby obliczyć <b>OMF</b> +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
nieobciążony lub nie pomaga  OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ  OSZAŁAMIAJACA PIĘŚĆ	4	k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia)	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘSCh Inne NA DZIEN Mnicha Poziomy	5		Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby
= + ( ÷ 4 )	6		Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b> Powolny Upadek <b>9m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ	8	k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST  Mnicha	9	· ·	Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się <b>+9m</b>	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ( (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
$= 10 + ( \div 2 ) + RZT$	10		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek <b>15m</b>	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	12	2k6 k10 / 3k6	Szybkie Poruszanie się <b>+12</b> m Powolny Upadek <b>18</b> m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
4 Zmęczony Nie może biegać i szarżować -2 Siły i Zręczności	14	, 5	Powolny Upadek 21m	
8 Chory -2 do testów ataku, obrażeń, umiejętności oraz rzutów obronnych	15		Szybkie Poruszanie się +15m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
12 Zataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek <b>24m</b>	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto
16 Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętnoś lub 50% szans na chybienie			Szybkie Poruszanie się <b>+18m</b> Powolny Upadek <b>27m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż p Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie	<del>owa prę</del> <b>20</b>	dkości 2k10 2k8 / 4k8	Powolny Upadek <b>Dowolna Wys</b>	okość
-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na :			MOC	E KI
20 Sparaliżowańsyrak akcji w tej rundzie	Poziom		1/10/01	2 M
Traci ZRpremia do KP; -2 KP ATUTY PREMIOWE	4			
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki				
Poziom   Odbijanie Strzał  Doskonalsza Walka w\(\mathrig{\text{U}}\) Watyci \(\mathrig{\text{S}}\) Korpiona	Poziom <b>5</b>			
☐ Throw Anything	Poziom			
Poziom Doskonalsza Szarża Byka 6 Doskonalsza Rozbrajanie Doskonalsza Finta	7			
□ Doskonalsze Obalanie □ Ruchliwość	Poziom			
Poziom □ Doskonalsze Trafienie□Xr <b>ŷtyjexnM</b> edusy  10 □ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku				
UDERZENIE KI UDERZENIE KI ILOŚĆ Poziom Mnicha	Poziom 12			
Poziom Mnicha $= ( \div 2 ) + RZT$	Poziom 13			
UDERZENIE KI				
MOCE VI	Poziom <b>15</b>			
MOCE KI  KI POWER SAVE DC  Mnicha	Poziom 17			
= 10 + ( ÷ 2 ) + RZT	Poziom			
	17			
	Poziom <b>19</b>			
	Poziom 20			