DRUNKEN Poziom Mnicha				MNICH													
		ASTER MNICH)	Mnicha ,	Pozion Mnicha	Atuty	Obrażenia ^{ve} z Ataku bez Broni											
×	-	IA DO KLASY PA	ANCERZA	 1		Mały / Duży k6	Premia do Grad Ciosó	W				aku w cel					
KP P	REMIA -		Poziom Mnicha			k4 / k8	Uderzenie l Oszałamiaj			Ogłus		kolana i ło	okcie są t	iraktowan	e jak broń		
OMB	PREMIA	= RZT + (·)	2			Uchylanie			Unika	wszystk	ich obraż	eń, jeśli p	oowiedzie	się rzut obr	nny na re	
	OMB -		Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony,	3			Szybkie Po Mistrz Man Drunken Ki	ewrów	ę +3m	Úżyj p	oziomu i		amiast B l	PA aby ol	jumping) bliczyć OMI king		
nieobciążony lub nie pomaga OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ			4 k8 k6 /2k6			Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m			Ataki Reduk								
OSZAŁAMIAJĄCA POĘŚÓĆ Inne NA DZIEŃ Mnicha Poziomy			5			Wysoki Skok			Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op +20do testów skakania 1 punkt ki						artych na		
	=	=+ (÷ 4)				Drunken St					mage - 1					
		OSZAŁAMIAJĄCA I DZIŚ	PIĘŚĆ	6			Szybkie Po Powolny U	ruszanie si padek 9m	ę +6m	(whicl	h grants	+8 to Acr	obatics c	hecks for	jumping)		
RZ. ORB. NA Poziom WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha			7	7 Jedność Ciała Ulecz swoje rany - 2					ny - 2 pu	2 punkty ki							
	=	= 10 + (÷ 2) + RZT	8		k10 k8 / 2k8	Powolny U	padek 12m									
Poziom 1		yBrak akcji w tej rundzie Traci ZR premia do KP		9			Doskonalsz Szybkie Po	ze Uchylani ruszanie si			. ,				anego rzutu or jumping)	bronneg	
4	Zmęczony			10	-		Uderzenie I Powolny U Drunken St		ądność)	Atak b		jest trakt	towany ja	ıko oręż p	raworządna		
8	Chory	nory -2 do testów ataku, obrażeń, umiejętności oraz rzutów obronnych		11			Pijany Tcho	órz		Immu	ne to fea	r				1	
12 16	Zataczający Oślepiony	ataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie Ślepiony Traci premię ze ZR bonus to AC; -2 KP		12		2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Po	ruszanie si	ę +12m						ni - 2 punkty or jumping)	ci	
10	lub	-4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętnoś				rcepcji	Powolny Upadek 18m Drunken Resilience 1/-		Damage reduction						-		
	Głuchota	ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż								Dallia	ge reduc						
	Gradilota	-4 do rzutów na Percep		14 źwieku			Powolny Up Drżąca Pię			0-14	·: 6	:				-	
20	Sparaliżowa	SparaliżowanBrak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP		15	5 Szybkie Poruszanie się +15m (which				óźniona Śmierć nich grants +20 to Acrobatics checks for jumping) i i points								
	ATUTY PREMIOWE Co popadnie			16	16 2k8 Uderzenie Ki (adamantyt) Atak bez broni należy traktować jako or Powolny Upadek 24m Drunken Resilience 2/-						jako oręż	adamantyto	vy				
Pozion 1	om □ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki □ Doskonalsza Walka w⊠w&mydi&korpiona □ Throw Anything			17						Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie n Może rozmawiać z dowolną żywą istotą							
Poziom	☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka			18	Szybkie Poruszanie się +18m (which grants +24 to Acrobatics chec Powolny Upadek 27m						checks fo	or jumping)					
6	□ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie⊡ Ruchliwość		19	Firewater Breath Drunken Resilience				_	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points								
Poziom 10	□ Doskonalsze TrafienidKr@tijeznMedusy □ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku IEDNOŚĆ CIAŁA			20	20 2k10 Idealne Ja Traktowany jako przybysz Powolny Upadek Dowolna Wysokość Drunken Strength 4d6 4 ki points												
	PUNKTY			-	UDERZENIE KI										,	Ì	
Pozion 7	LECZENIA	Poziom Mnicha		UDERZ ILOŚĆ	ZENIE		ziom Mnicha	\				UDE	RZENIE	KI	DRUNKEN KI □□□	Ŋ	
``		DRŻĄCA PIĘŚ				_ = (÷	2)+	RZT					□□ +			
	DRŻENIE								ROBA	TYK							
Pozion	RZ. ORB.	NA Pozi	iom		RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR ST Zwinności = Przeciwnika OMB							z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością					
,	WYTRWAŁOŚĆ ST $\frac{102 \text{ Mnicha}}{\text{Mnicha}}$			RUCH	H PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połową prędkośći ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB +10 do poruszania się									ełną prędł	cością		
` .		IDEALNE JA		DŁUG	I SKO		ść 1,5m 3i ST 5 10		6m 20	7,5m 25	9m 30	10,5m 35	12m 1 40 4	3,5m 15 5 50			
Traktowany jako Przybysz			Wyso	KI SI		ść 0,3m 0, ST 4 8	6m 0,9m 12	1,2m 16	1,5m 20	1,8 24	2,1m 28	2,4m 2 32 3	,7m 3m	,			
Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty 20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos					WYSOKI SKOK ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m CHWYTANIE KRAWĘDZIO Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej												
~	ricuunoja UL	TALEST TO/GIIGUS		UPAD			ջ,D<i>22</i>10 հ2. 0 ST 15 Zwini					rażeń od		, minej			