SENSEI Poziom			MNICH									
		(MNICH)	Mnicha /	D:D	(Obrażenia						
7		-	ĄCA PIĘŚĆ	Mnicha	Atuty	Dbrazenia ^e z Ataku						
0.000			·			bez Broni	Premia do KP					
	AŁAMIAJĄ ZIEŃ	CA IPHĘŚócn Mnicha	Inne Poziomy		_ ''		Advice	Inspirowan	ie Odwagi			
1471	ZILIV		/	1		k6	Uderzenie bez broni	Dłonie, stoj	py, kolana i ło	kcie są traktow	ane jak broń	
		= +	(÷ 4)			k4 / k8	Oszałamiająca Pięść	Ogłusza				
		OSZAŁAMIA DZIŚ	AJĄCA PIĘŚĆ	2			Przemyślane Uderzenie	Use WIS in	n place of ST	'R/DEX for mo	nk weapons	
							Advice 2	Inspirowan	ie Biegłości			
WYT	ORB. NA RWAŁOŚĆ	ST N	Poziom Anicha \	3			Mistrz Manewrów Spokojny Umysł			miast BPA aby przeciwko ocza		
Pozion	n	`	÷ 2) + RZT	4		k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m			wane jak oręż r ia używając ścia		
1	Oszołomio	nyBrak akcji w tej	j rundzie a do KP ; -2 KP				Wysoki Skok	Dodaj liczb	ę poziomów N	Mnicha do testó	w skakania opi	rtych na
4	Zmęczony	Nie może biega	nć i szarżować	5			Czystość Ciała		ów skakania ' i wszystkie ch	•		
8	Chory	-2 Siły i Zręczn-2 do testów at umiejętności or		6			Mystic Wisdom Powolny Upadek 9m	Grant bonu	s to an ally -	1 punkt ki		
12	Zataczając	y Ы́ęże wykonyw ale nie obydwie	rać akcję ruchu lub standardową,	7			Jedność Ciała	Ulecz swoje	e rany - 2 pu n	nkty ki		
16	16 Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętnoś		8 i, przeciv	vko Peri	k10 k8p/:j2.k8	Powolny Upadek 12m						
	lub	50% szans na o					Advice 3	Inspirowan	ie Wielkości			
	Głuchota	-4 do rzutów na	y; 20% szansy na chybienie a Percepcje oblewa testy Percepcji oparte na d	10 Ewięku			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez br	oni jest trakto	owany jako oręż	z praworządna.	
20	Sparaliżow	anByrak akcji w tej Traci ZRpremia	j rundzie a do KP ; -2 KP	11			Diamentowe Ciało	Odporny na	wszystkie tr	ucizny		
) \	Co popad	PREMIOW		12	1	2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Mystic Wisdom 2 Powolny Upadek 18m			znie w przestrz 30ft - 1 punkt k		ci
	Odbijanie Doskonal		□ □ □ Uniki warɗtyl Skorpiona	13			Diamentowa Dusza	Odporność	na czary			
	Throw An	ything		14			Powolny Upadek 21m					
N DEED	000054010	ADVI	ICE 💌	15			Drżąca Pięść	Opóźniona	Śmierć			
PER		Mnicha		16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez br	oni należy tra	aktować jako or	ęż adamantyto	vy
		= + VANIE ODWA	RZT GI	17		20 / 300	Ponadczasowe Ciało			kających ze sta		noże być
Poziom 1		Bonus aga	inst charm and compulsion ataku i testów obrażeń	<u> </u>			Język Słońca i Księżyca Mystic Wisdom 3			llną żywą istotą Ilies - 2 punkty		
Poziom	INSPIROV	VANIE BIEGŁ		18			Powolny Upadek 27m					
3	+			19			Puste Ciało			czny na minutę	- 3 punkty ki	
Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 2 Bonus hid dice				20	20 2k10 Idealne Ja Traktowany jako przybysz 2k8 / 4k8 Powolny Upadek Dowolna Wysokość							
9			cluding CON)	MYSTIC WISDOM								
		JEDNOŚĆ	CIAFA	Poziom								
	PUNKTY	JEDNOSC	CIADA	6	Grant a	single ally	within 30ft:				1 ki points	
Pozion	LECZENI	A Poziom	Mnicha			ll allies wit						-
7							within 30ft: Evasion, Fast Move					_
		=					hin 30ft: Evasion, Fast Movemer				2 ki points	
*		IAMENTOV		18	Grant a	single ally	within 30ft: Diamond Body, Diamond Body, Diamond UDERZE		nproved Evasi	ion	2 ki points	
Pozion	CZARY N		Poziom Mnicha	UDERZ	ENIE							
13		= 10 -	+	ILOŚĆ		Poz	riom Mnicha			UD.	ERZENIE KI	
1		DRŻĄCA	DIEŚĆ			= (\div 2) + RZT					
	ppár	•	•			」 ` ₋		-				
	DRŻENIE	E DNI Poziom	Mnicha				AKROBA	ATYKA				
		_{dni} =		RUCH	PRZE	Z ZAGRO	ŻONY OBSZAR	z poł	ową prędkość	ći		
Pozion	n				ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością							
15 RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha					PRZE		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie OMB		ową prędkość do poruszania	ći a się z pełną prę	dkościa	
		= 10 +	$\cdot (\div 2) + RZT$									
` .		IDEAL	·	DŁUG	I SKO		ść 1,5m 3m 4,5m 6m ST 5 10 15 20	7,5m 9m 25 30		12m 13,5m 40 45	15m 16,5m 50 55	
	Traktowani	jako Przybysz				Odległos	ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m	1,5m 1,8	2,1m 2	2,4m 2,7m	3m 3,3m	
Pozion		i Zauroczenie Oso	oby i inne efekty	WYSO	KI SK	OK S	ST 4 8 12 16	20 24	28 3	32 36	40 44	
20		ają na nie-przyby		CHWY	TANI	E KRAWI	🎝 🗖 🕰 Rz. Obr. na Refleks Jeśli i	nie powiedzie	się test skok	tu o 4 lub mniej		
		hrażeń 10/chaos		UPAD	EK	5	ST 15 Zwinność Aby z	ignorować 3n	n obrażeń od	upadku		