	MNICH Poziom	×			MNIC	CH .	, 1
	UNCHAINED Mnicha	Pozion	Premiov	Obrażenia ^{ve} z Ataku			
•	OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	Mnicha	Atuty	bez Broni Mały / Duży	Premia do KP		
	AŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ Inne DZIEŃ Mnicha Poziomy	1	-	k6 k4 / k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Use a full attack action for an extra attack Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza	
	= + (÷ 4)	2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro	nny na r
	OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ krąglane w dół) DZIŚ	3			Szybkie Poruszanie się +3m	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ.	ORB. NA Poziom PRWAŁOŚĆ ST Mnicha	4		k8 k6 /2k6	Spokojny Umysł	+2 to saves against enchantment	
	= 10 + (÷ 2) + RZT	5			Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby	
Pozio 1	OszołomionyBrak akcji w tej rundzie Traci ZR premia do KP ; -2 KP	6			Szybkie Poruszanie się +6m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
4	Zmęczony Nie może biegać i szarżować -2 Siły i Zreczności	7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
8	Chory -2 do testów ataku, obrażeń, umiejętności oraz rzutów obronnych	8		k10 k8 / 2k8			
12	Zataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	9			Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	bronneg
16	Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętności opartych na Si ZRumiejętności lub 50% szans na chybienie	i, p 1 10 ci	wk	ercepcji		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż po	ow 1 1pre	dkości		Flurry of blows (second)	Additional attack	
	-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na d	12 źwięku		2k6 k10 / 3k6	Szybkie Poruszanie się +12m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
20	Sparaliżowanyo action for 1d6 rounds Lose DEX bonus to AC; -2 AC	13			Język Słońca i Księżyca	Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	
×	ATUTY PREMIOWE	14					
Pozio	□ Co popadnie □ Zmysł Walki m □ Odbijanie Strzał □ Uniki	15			Szybkie Poruszanie się +15m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
1	□ Doskonalsza Walka w⊡wanydi s korpiona □ Throw Anything	16		2k8 2k6 / 3k8			
Di	☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka	17			Ponadczasowe Ciało	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie	noże być
Pozio	[™] □ Doskonalsze RozbrajāīieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie□ Ruchliwość	18			Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Pozio	m □ Doskonalsze Trafienie⊡kr@thjeznMedusy	19			Flawless Mind	Take the better of 2 will saves	
10	☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku	20		2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja	Traktowany jako przybysz	
*	UDERZENIE KI Poziom				МОСЕ	KI	1
Pozio	ILOŚĆ Mnicha	Poziom 4					
Pozio 3	m KI STRIKE FOOL	Poziom 6					
7	rreat dilatified attacks as cold from and silver weapons	Poziom 8					-
10	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.						
16	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy STYLE STRIKE	Poziom 10					_
Pozio 5	m	Poziom 12					-
Pozio	m	Poziom 14					-
Pozio	III	Poziom 16					-
Pozio	Apply two uparmed ctyle ctrikes each round	Poziom 18					-
Pozio		Poziom 20					-