QINGGONG MONK Mnicha	*		MNI	CH *
7		remioweUnarmed		
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Mnicha	Atuty Strike Mały / Duży	Premia do KP	
+ KP PREMIA Poziom Mnicha	1	■ k6	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{OMB PREMIA} \end{array} = RZT + \begin{pmatrix} \div 4 \end{pmatrix} $	2	-	Uchylanie Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro
+ OMB (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga	3		Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OME +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ OSZAŁAMIAJACA PIĘŚĆ Inne	4	k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia)	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
NA DZIEŃ Mnicha Poziomy	5		Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby
= + (÷ 4)	6		Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ	8	k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
RZ. ORB. NA Poziom WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	9		Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ((which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
= 10 + (÷ 2) + RZT	10	-	Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	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 +12m Powolny Upadek 18m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
4 Zmęczony Nie może biegać i szarżować -2 Siły i Zręczności	14		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 błęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto
16 Oślepiony Traci premię ze ZRdo KP; -2 KP -4 do umiejętnosci opartych na Si ZRumiejętno lub 50% szans na chybienie ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż p			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -4 do rzutów na Percepcje	20	2k10 2k8 / 4k8	Powolny Upadek Dowolna Wys	okość
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na	d)		MOC	E KI
20 Sparaliżowań yak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	Poziom			
ATUTY PREMIOWE	4			
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki				
Poziom Odbijanie Strzał Duniki	Poziom			
1 □ Doskonalsza Walka w⊠watydi 6korpiona □ Throw Anything	5			
	Poziom			
□ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka Oziom □ Doskonalsze Rozbrajāīi⊕oskonalsza Finta	7			
□ Doskonalsze Obalanie □ Ruchliwość	Poziom			
oziom □ Doskonalsze Trafienid⊡(r@tjeznMedusy 10 □ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku	11			
UDERZENIE KI UDERZENIE KI	Poziom 12			
ILOŚĆ Poziom Mnicha				
$= (\div 2) + RZT$ UDERZENIE KI	Poziom 13			
	Poziom			
MOCE KI	15			
KI POWER Poziom SAVE DC Mnicha	Poziom 17			
= 10 + (÷ 2) + RZT	Poziom 17			
	Poziom 19			
	Poziom 20			