	MNICH Poziom	×			MNIC	CH .	, 1
	UNCHAINED	Pozion	remiov	Obrażenia ^{ve} z Ataku			
` .	OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	Mnicha	Atuty	bez Broni Mały / Duży	Premia do KP		
	AŁAMIAJĄCA PIĘŚĆń Inne IZIEŃ 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 DZIŚ	3			Szybkie Poruszanie się +3m	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)	
	DRB. NA Poziom RWAŁOŚĆ ST Mnicha	4		k8 k6/2k6	Spokojny Umysł	+2 to saves against enchantment	
L	= 10 + (÷ 2) + RZT	5			Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby	
Pozion 1	n 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 ZRumiejętnoś lub 50% szans na chybienie	i, 1110 eci	wk	ercepcji			
	ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż po Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie	łow ą	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 +12 m	(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					
Pozion	☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki ☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki	15			Szybkie Poruszanie się +15m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
1	☐ Doskonalsza Walka w ⊠wahydis 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
Pozion 6	□ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie⊡ Ruchliwość	18			Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Pozion	□ Doskonalsze Trafienie Kr@hjewnMedusy	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 UDERZENIE KI Poziom				МОСЕ	KI	; 1
Pozion	Mnicha = (÷ 2) + RZT	Poziom 4					-
Pozior 3	KI POOL POOL NOT THE POOL NOT T	Poziom 6					-
7	Treat unarmed attacks as cold iron 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					-
Pozioi 5	n	Poziom 12					-
Pozioi	n	Poziom 14					-
Pozioi	n	Poziom 16					-
Pozioi 15	n Apply two unarmed style strikes each round	Poziom 18					-
Pozio	n	Poziom					-
17		20					