QINGGONG MONK Mnicha			MNICH	
/		remioweUnarmed Atuty Strike		
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Mnicha	Mały / Duży	Premia do KP	
**P PREMIA Poziom Mnicha	1	■ k6 k4/k8	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}{cccc} \text{OMB PREMIA} & = RZT + (& \div 4) \end{array} $	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro
(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 OMF +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
• OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	4	k8 k6/2k6	Uderzenie Ki (magia)	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
OSZAŁAMIAJĄCA PEĘŚĆn Inne 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 PIĘSC	8	k10 k8/2k8	Powolny Upadek 12m	
RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	9	<u> </u>	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		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 umiejętności opartych na Si ZRumiejętności lub 50% szans na chybienie	ości, przeci	wk a Percepcji	Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
ST Akrobatyki 10 aby poruszać się szybciej niż Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie	po rowa prę 20	2k10 2k8/4k8	Powolny Upadek Dowolna Wys	okość
-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na	ı d		MOCI	E KI
20 Sparaliżowanyak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	Poziom			
ATUTY PREMIOWE	4			
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki				
Poziom Odbijanie Strzał Uniki	Poziom 5			
1 □ Doskonalsza Walka w\(\overline{	Poziom			
☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka				
6 □ Doskonalsze Rozbrajaīni⊕oskonalsza Finta □ Doskonalsze Obalanie Ruchliwość	Poziom			
Poziom Doskonalsze Trafienie Krytjewn Medusy Chwytanie Strzał Atak z Doskoku	11			
UDERZENIE KI	Poziom			
UDERZENIE KI	12			
Poziom Mnicha = (÷ 2) + RZT	Poziom 13			
UDERZENIE KI	Poziom			
MOCE KI	15			
KI POWER SAVE DC Poziom Mnicha = 10 + (÷ 2) + RZT	Poziom 17			
	Poziom 17			
	Poziom 19			
	Poziom			