QINGGONG MONK Poziom Mnicha			*		MNICH	
		/	PozionPr Mnicha	remioweUnarmed Atuty Strike		
	IIA DO KLASY PANCERZ	ZA -	wiiiicild	Mały / Duży	Armour Class Bonus	
+ KP	Poziom Mnicha		1	■ <b>k6</b> k4/k8	Grad Ciosów Uderzenie bez broni Stunning Fist	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza
OMB PREMIA	= RZT + (	÷ 4 )	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro
+ OMB	(Zaokrąglane Tylko gdy r nieobciążony lub	nieuzbrojony,	3		Szybkie Poruszanie się <b>+3m</b> Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMF +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
	SZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	niie poiliaga	4	<b>k8</b> k6/2k6	Uderzenie Ki (magia)	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
OSZAŁAMIAJĄ NA DZIEŃ	CA PESO Inne Mnicha Poziomy	,	5		Czystość Ciała	Odporny na wszystkie choroby
	= + ( ÷ .	4)	6		Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b> Powolny Upadek <b>9m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
	DZIS	grane w doi)	8	<b>k10</b> k8/2k8	Powolny Upadek 12m	
RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ	(		9		Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się <b>+9</b> m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ( (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
Poziom	= 10 + ( ÷ 2 ) +	+ RZT	10		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek <b>15m</b>	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
	nyBrak akcji w tej rundzie Traci <b>ZR</b> premia do <b>KP</b> ; -2 <b>KP</b>		12	2k6 k10/3k6	Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b> Powolny Upadek <b>18m</b>	(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 obronny	ch	15		Szybkie Poruszanie się <b>+15m</b>	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
12 Zataczając	y <b>blę</b> że wykonywać akcję ruchu lub ale nie obydwie		16	2k8 2k6/3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek <b>24m</b>	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto
16 Oślepiony	Traci premię ze <b>ZR</b> do <b>KP</b> ; -2 <b>KP</b> -4 do umiejętnosci opartych na <b>S</b> i 50% szans na chybienie		i, præciv	vka Percepcji	Szybkie Poruszanie się <b>+18m</b> Powolny Upadek <b>27m</b>	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)
Głuchota	ST Akrobatyki 10 aby poruszać się -4 do inicjatywy; 20% szansy na c		owa pręd 20	2k10 2k8/4k8	Powolny Upadek <b>Dowolna Wys</b>	okość
	<ul> <li>-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Perce</li> </ul>	epcji oparte na d	`		MOC	E KI
<b>20</b> Sparaliżow	vanByrak akcji w tej rundzie Traci <b>ZR</b> premia do <b>KP</b> ; -2 <b>KP</b>		Poziom			
,	ATUTY PREMIOWE		4			
□ Co pop		-				
Poziom 🗆 Odbija			Poziom 5			
	nalsza Walka w⊠w <mark>andio</mark> skorpion	na _	)			
☐ Throw	Anything		Poziom			
□ Pięść Poziom □ Poziom	• .	-	7			
6 □ Dosko	onalsze RozbrajaīieDoskonalsza onalsze Obalanie⊡ Ruchliwość	_				
	malsze Obaranie⊡ Kr@twieznMedus		Poziom 11			
	anie Strzał □ Atak z Dosko	,				
1	UDERZENIE KI		Poziom			
UDERZENIE KI			12			
ILOŚĆ	Poziom Mnicha	-				
UDERZENIE KI	= (	ZT	Poziom 13			
		_	Poziom			
	1		15			
) <del>*</del>	MOCE KI	<u> </u>				
KI POWER SAVE DC	Poziom Mnicha		Poziom			
	= 10 + (÷ 2 )	+ RZT	17			
			Poziom 17			
		-	Poziom <b>19</b>			
		-				
			Poziom			